TU REVISTA DE MANGA

NEKO

8 PÁGINAS EXTRA DE REGALO

LA NUEVA SERIE DE AKIRA TORIYAMA

ALIEN X PEKE

23

390 PTAS.

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - EL RINCÓN DEL LECTOR - ANIMANÍA

ARTE·9

PLANETA MANGA

Hilarión Eslava, 56
28015 Madrid
Tel/Fax: (91) 543 23 43

Doctor Esquerdo, 6
28028 Madrid
Tel/Fax: (91) 402 96 08

Cruz, 37
28012 Madrid
Tel/Fax: (91) 532 47 14

EDITORIAL

Neko nº23 (Octubre.I 1996) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a Via Layetana nº5, Át. 1ª, 08003 de Barcelona, o bien enviar e-mail a camaleon@lix. intercom.es. Portada realizada por Estudio Phoenix . Los © correspondientes a la ilustración de portada son los siguientes: *Alien X Peke*, © Bird Studio & Shueisha; Pachún, © Ismael Ferrer/ Camaleón Ediciones. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Albert Agut, Ainoa Amperio, Alberto Cano, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Ismael Ferrer, Álvaro López, Noriko Oba, Otaking, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2 y Pasanau. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-11.991-94. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores, agradecemos a todos su colaboración.

Sí, tenéis razón, nos hemos saltado un mes, pero todo tiene explicación, de verdad. Para empezar os habréis dado cuenta de que éste no es vuestro Neko, que os lo han cambiado. Pues tenéis razón. Al volver de las vacaciones nos ha entrado un impulso irreprimible de cambiarlo todo y la revista ha sufrido las consecuencias. Ya podéis disfrutar de maqueta nueva. El contenido y las secciones se mantienen, no hemos querido alejarnos demasiado de la línea que hemos seguido últimamente. La verdad es que nos gusta el contenido del Neko tal como está y no creemos que haga falta renovarlo demasiado. Pero tampoco queremos que os aburráis, y para ello nos hemos inventado un encarte central en el que daremos cabida a todo lo relacionado con los lectores, a las secciones más cercanas a vosotros. La idea es hacer algo parecido a lo que hacen los japoneses en revistas como Newtype o Animedia, es decir, dar mucha importancia al correo que nos enviáis. De todas maneras no os asustéis, no todos los cambios van a ser permanentes. Pachún no se ha ido, simplemente se toma un mes de vacaciones forzadas por motivos que se explican en la página de Álvaro, al final de la revista. El mes que viene vuestro gato preferido volverá a encabezar las secciones de la revista, hasta entonces.

La Redacción

NOTICIAS 3
TANKOUBON ... 9
MULTIMEDIA 1 .. 25
AVANCES 30
MULTIMEDIA 2 .. 45
MANGA 49

ENTREVISTA A KEVIN HERAULT
por C. Marmonnier ...14

X – La Película
por Enrique Pilón 17

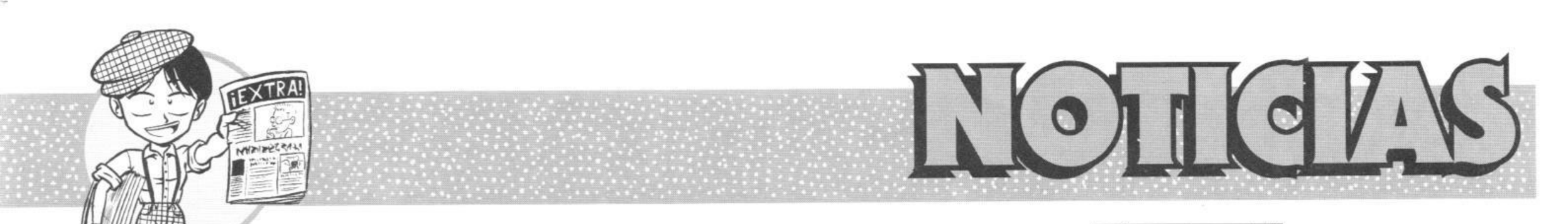
ALIEN X PEKE
por Armando Vila 21

TENTACIÓN
ILUSTRACIONES 25

TOKYO BABYLON
ILUSTRACIONES 26

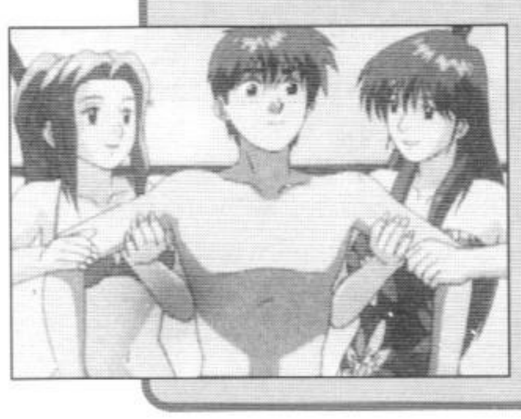
DRAGON BALL
por Armando Vila 28

+ Encic. Dragon Ball, Taller de Manga, 0080, Shadow Lady, Gon, Jam, Virgin Dolls, Striker, Niñotaku, Turgencias, R.G. Veda, La Dama de Faris, Dark Angel, Oh! Mi Diosa y 3x3 Ojos.



NOTICIAS

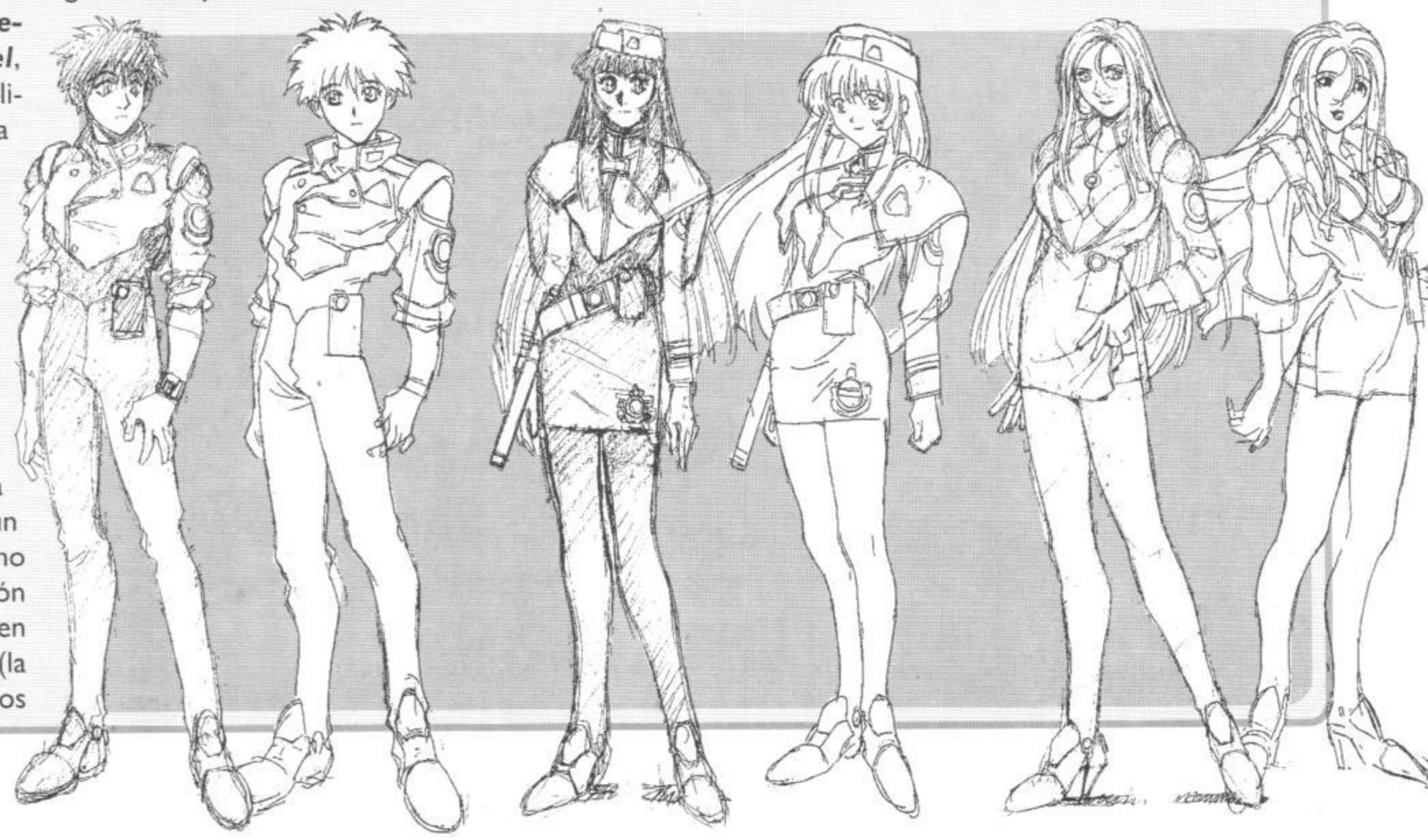
Ya os anunciamos la salida de la nueva película de ***KOR***, ***Shin Kimagure Orange Road, Soshite, ano natsu no hajimari*** *(...y empezó aquel verano)* para este otoño, seguramente en noviembre. Pues bien, ahora toca resumir un poco el argumento. Kyosuke sufre un accidente de coche y su alma es proyectada tres años en el tiempo, hacia el futuro. Para poder volver a su tiempo tendrá que encontrarse a sí mismo y reintegrar su alma a su cuerpo de 22 años. El único problemilla es que Kyosuke se ha convertido en un operador de cámara y su último trabajo le situaba nada menos que en Bosnia, con el pequeño detalle añadido que nadie sabe nada de él desde hace algún tiempo. La única manera de conseguir su objetivo será pidiendo ayuda a Madoka ahora con 22 años, y que quiere ser músico, y a Hikaru con 20 años, que intenta ser cantante. El argumento está sacado de una novela ilustrada del propio **Matsumoto**. En lo que se refiere a la realización, lo más destacable es lo que ya comentamos anteriormente, es decir, la sustitución de **Akemi Takada** por **Takayuki Goto** (***Video Girl***, ***Please Save My Earth***) en los diseños de personajes. El resto del equipo lo componen **Sichiro Kobayashi** como diseñador de fondos, **Kenji Terada** como guionista (ambos del antiguo equipo de ***KOR***), **Ekiji Kigami** como supervisor de dibujo, **Sichiro Kobayashi** como director artístico y **Kunihiko Yuyama** (***Slow Step***) en la dirección.

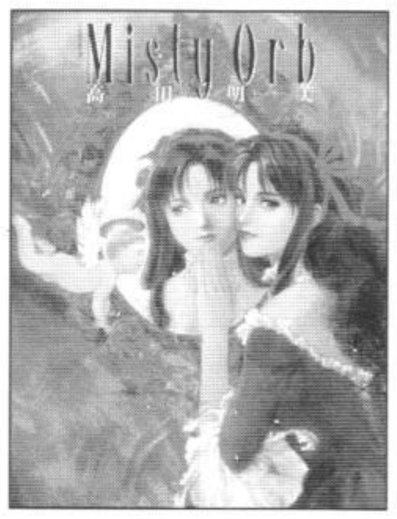


Norma ya tiene previstos sus próximos lanzamientos. Las fechas no están concretadas, pero las series serán las siguientes: ***Seraphic Feather*** de **Hiroyuki Utatane**, ***Legend of Lemnear*** y ***Chirality*** de **Satoshi Urushihara**, ***Mugen no Junin*** de **Samura Hiroaki** y ***Super Strike TA-29*** de **Takashi Shouji** y **Youichi Kadoi**. La verdad es que son series de lo más jugoso. Ahora habrá que esperar la respuesta de Planeta, pero por poco que los tiros vayan por colecciones de este tipo, el lector tendrá mucho que ganar.

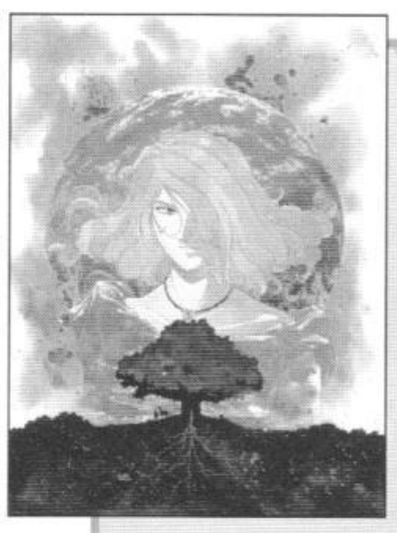
Las reacciones ante la noticia de la compra de los derechos de distribución de las películas de **Ghibli** por parte de **Disney** han sido de lo más variadas. **Miyazaki** parece que no se lo tomó demasiado bien en un principio, pero también parece ser que cedió debido a las súplicas (más o menos) de **Tokuma**, que veía en el acuerdo un flotador para poder superar sus dificultades económicas. En la rueda de prensa en la que Miyazaki y los directivos de Disney y Tokuma anunciaron el acuerdo, un periodista le recordó al creador de ***Totoro*** sus continuas críticas a las últimas producciones de la Disney. La respuesta fue sencilla, Miyazaki dijo que eso no tenía nada que ver con el tema de la distribución. Los que parecen encantados con el tema son los americanos. Los ejecutivos de Disney dicen que el fondo de Ghibli es material del que les gusta, del que va dirigido al público familiar, y los creativos de la compañía, es decir, directores como **John Lasetter** (***Toy Story***) o **Kirk Wise** y **Gary Trousdale** (***La bella y la bestia*** y ***El jorobado de Notre Dame***) se declaran fans de Miyazaki y sus películas, y reconocen la influencia del anime en las últimas producciones de la compañía. Para redondearlo, incluso dicen envidiar películas como ***Ghost in the Shell*** por su magnífica realización técnica.

Kia Asamiya parece dispuesto a agotarse trabajando. Por si no tenía suficiente con ***Steam Detectives*** y ***Dark Angel***, ahora se ha puesto a publicar un nuevo manga en la revista *Shonen Ace*. La historia lleva por título ***Yugeki uchu senkan Nadeshiko*** y va de naves espaciales de combate, muy a la **Yamato**. En el año 2195, Marte cae en manos de un ejército invasor, y un año después, el acorazado Nadeshiko recibe la misión de recuperar Marte. Los tripulantes de la Nadeshiko son jóvenes acompañados por un superviviente de la invasión. Pero la cosa no acaba aquí: la serie ya tiene prevista una versión televisiva, o en un especial de 30 minutos o en serie. Se titulará ***Kido senkan Nadeshiko*** (la nave de guerra móvil Nadeshiko, ¿os suena?) y los personajes serán los mismos que en el manga, pero con una historia completamente nueva. El guionista y editor será **Noboru Aikawa** (***Vampire Miyu***), el diseñador de personajes será **Keiji Goto**, el diseñador de mechas **Kimika Mei** y el realizador **Tatsuo Sato** (***Tobe Isami***).



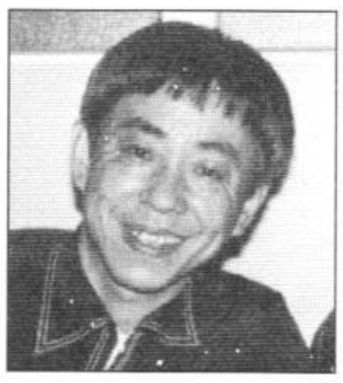


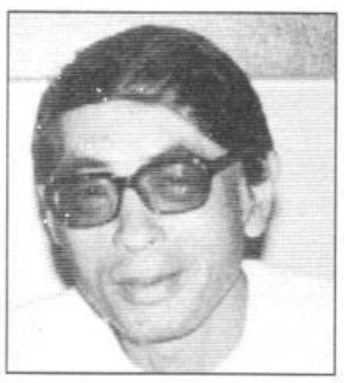
Los fans de **Akemi Takada** (y son unos cuantos) están de enhorabuena.
Acaba de aparecer un libro de ilustraciones de la autora, responsable de los diseños de ***Patlabor*** o ***KOR***, titulado ***Misty Orb***. En el libro se puede apreciar la madurez profesional y artística que ha alcanzado Akemi Takada tras un buen puñado de años como ilustradora y *chara designer* profesional. ***Misty Orb*** tiene unas 64 páginas con tapa dura y cuesta 2.000 yens. Pero no es el único producto relacionado con Takada aparecido últimamente. También se puede encontrar otra recopilación de ilustraciones, pero esta vez en un soporte distinto: en Foto-CD (una especie de CD Rom). Este CD será compatible con Mac, PC y Saturn. En el mismo podremos apreciar el magnífico trabajo realizado por Akemi Takada con las portadas de la revista *PC engine fan*.



Kia Asamiya tiene un nuevo Art Book en el mercado desde hace algunas fechas. El libro se llama ***Gaia*** y recopila trabajos de casi todas las series del autor, es decir: ***Möbius Klein***, ***Silent Möbius***, ***Dark Angel***, ***Kinsheki Vagrants***, ***Compiler***, ***Assembler 0X*** y ***Steam Detectives***, además de otros trabajos menores. Son casi 100 páginas con lo mejor del autor por 3.980 yens.

Una noticia triste. **Fujiko F. Fujio**, co-creador de ***Doraemon***, uno de los personajes de ficción más populares de Japón, falleció el pasado 23 de septiembre a los 62 años debido a una insuficiencia hepática. La noticia ha sido portada de la mayoría de los medios de comunicación del Japón, donde Fujio era toda una estrella. El 96 ha sido un año verdaderamente negro para los dibujantes de comics.





Los deportes siguen siendo una fuente inagotable de inspiración para los productores japoneses de dibujos animados. Esta vez se trata de un proyecto de OVA relacionado con el kickboxing. La OVA se llama ***Ayanechan High Kick*** *(La patada alta de Ayane)* y narra las aventuras y desventuras en el mundo del kickboxing de (ya lo habréis adivinado) Ayane.
La chica tiene 17 años y se introduce en el mundo del kickboxing al ser rechazada en unas pruebas de admisión para luchadora de lucha libre. Pero lo más peculiar del asunto es que la historia está basada en la vida de un personaje real, Aya Mitsui, que fue una campeona del peso gallo de kickboxing. En la dirección están **Takahiro Okao** y **Tsuneo Tominaga** y el diseño de personajes es de **Kazuo Takigawa**, un diseño quizá un poco demasiado sexy para unas luchadoras. Puede ser muy "instructivo" verlas pelear. La OVA tendrá seis partes y la primera saldrá en enero del 97.

Earthian III es el título de la nueva OVA, en dos partes, que adapta el manga homónimo de **Yun Couga** (autora también de ***Genji***). La historia tiene como protagonistas a Chihaya, Mesaia y Eien, y mezcla ángeles, redenciones y relaciones sentimentales entre los personajes. El director es **Kenichi Onuki**, que ya trabajó en las dos OVAs anteriores como diseñador de personajes, cargo que en esta ocasión también mantiene. La animación la dirige **Tomoaki Mon**, el guión es de **Hiroyuki Kawasaki** y produce **Toshiba Emi**.

Ya hemos comentado alguna que otra vez que las adaptaciones radiofónicas de mangas o animes famosos están a la orden del día. Ahora le ha tocado el turno a ***Key the Metal Idol***.

La conocida tienda **Tonkam** de París va a tener versión española dentro de muy poco. **Paco Esteban**, antiguo colaborador de **Norma** y miembro del equipo de Tonkam (seguro que le habréis visto en algún salón) abrirá una tienda en Barcelona, más concretamente en la esquina de las calles Villarroel y Aragón. Material fresco e interesante asegurado.

Parece que los rumores sobre la próxima publicación de ***Dr. Slump*** en nuestro país van tomando consistencia. Sería **Planeta-DeAgostini** y se publicarí- con el sentido de lectura japonés. También parece que las historietas cortas de **Toriyama** (***Pink***, ***Chobit***, etc...) tienen todos los números para acabar siendo publicadas. Del mismo modo, podrían caer los anime kids de ***Dragon Ball***, pequeños volúmenes a todo color al estilo de los anime books pero para los más jóvenes, con menos páginas y más resumido.

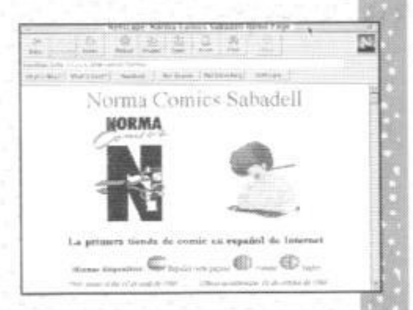
La salida de la segunda parte de ***Desafío*** se ha retrasado hasta diciembre. Uno de los motivos parece ser que su dibujante, **Carlos Javier Olivares**, se ha alistado en la legión durante su servicio militar.

Samurai España está a punto de estrenarse como editorial. Su primera serie será ***Dark Wirbel***, y se esperan más para próximos meses. La fecha de aparición de esta primera serie está por confirmar.

David Ramírez (guión) y **Álvaro López** (dibujo) están preparando una serie para la revista *Sukebe*. No será una parodia, y se publicará a todo color. Los encargados de aplicar el color serán el propio Álvaro López y **Núria Peris**. Aparecerán cuatro páginas por número y el argumento tratará el erotismo más como **Tatsuya Egawa** (***Golden Boy***) que a la **U-Jin** (ya sabéis).

Existe un curioso proyecto de la **Disney** que pretendería convertir la Yamato en una nave real. No confundamos, sería en una

película, pero no de dibujos animados sino con personajes de carne y hueso. Sería verdaderamente curioso, aunque todavía estamos esperando la película de ***Macross***.



Hace ya algún tiempo que la tienda Norma de Sabadell (en la provincia de Barcelona) tiene su propia página web en Internet. Pero en breve será la casa madre, **Norma Editorial**, la que disponga de su pequeña ventana a la principal autopista de la información. **Oscar Valiente** está ultimando los detalles del invento y prometen tenerla lista para antes de final de año.

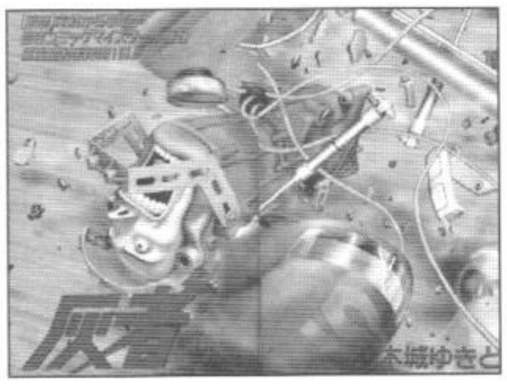
Al bueno de **Akira Toriyama** parece que le sobra algo de tiempo desde que acabó ***Dragon Ball*** y le ha dado por hacer de jurado en concursos manga. El primero es el de la misma revista *Shonen Jump*, un concurso en el que, según el propioToriyama, lo que se busca es un tipo de manga divertido y fácil de leer, para adolescentes. El segundo es el prestigioso premio **Tezuka**, un premio que lanzó al mundillo profesional a autores tan conocidos como el mismísimo **Masakazu Katsura**. El premio Tezuka es una especie de primer paso imprescindible para cualquier aspirante a mangaka que se precie.

Ghost in the Shell va a tener juego en 3D. Lo producirá Exact, y lo dirigirá nada menos que **Hiroyuki Kitakubo**, el realizador de pequeñas joyas como ***Roujin Z***. Los personajes serán los de siempre, pero las líneas argumentales serán totalmente nuevas, originales para el juego.

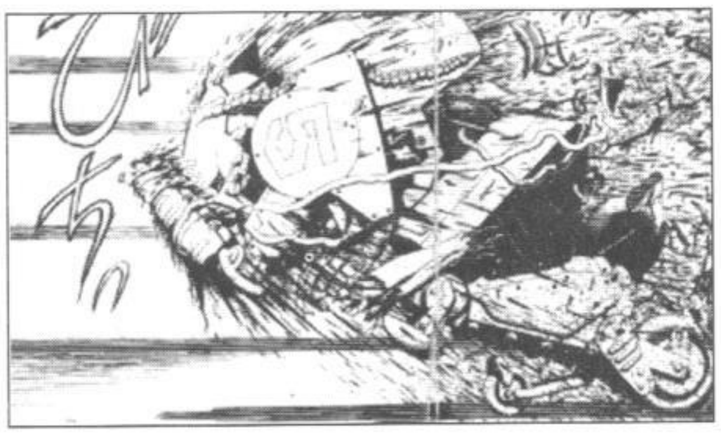
Cuando se va a estrenar una película de **Miyazaki**, suele salir, antes del evento, un CD de una colección que lleva por título ***Image album,*** en el que se da una idea de la música que acompañará el largometraje. En este caso se ha hecho lo mismo con ***Mononoke Hime***, pero lo curioso es que se ha hecho nada menos que con un año de antelación sobre el estreno de la película.

Ha salido en vídeo la versión en imagen real de ***Umi ga kikoeru***. Ya os habíamos hablado antes de esta obra, un pequeño relato publicado originalmente en la revista *Animage* y adaptado más tarde en telefilm de la mano de **Tomomi Mochizuki**, uno de los realizadores integrados en el **Estudio Ghibli**.

Izumi Matsumoto ha publicado una historia inédita de ***Kimagure Orange Road*** en la revista *Super Jump*, más concretamente en su número 10. La historieta está coloreada completa-



A todos los que nos gusta horrores **Yukito Kishiro** nos ha sentado como una puñalada que ***Alita*** se haya acabado en el tomo 9. Pero tranquilos, parece que la ausencia del autor en el mercado ha durado poco. Hace ya algunos meses que Kishiro ha empezado a publicar una nueva historia en la revista *Ultra Jump*. El argumento promete y nos presenta a Snev, un extraño personaje especialista en estrellar vehículos.



Snev, apodado n° 5, ha dejado el tema, pero sus antiguos compañeros le convencen para que vuelva, ya que su marcha ha hecho bajar el número de espectadores. Ese público asiste, virtualmente, a los accidentes a través de un aparato llamado *monitoring*. La cosa se enreda cuando Snev se relaciona con una prostituta y ésta acaba siendo asesinada misteriosay cruelmente. Cyborgs, vehículos, intriga y muchísimo ritmo a la Kishiro. Yo tero.

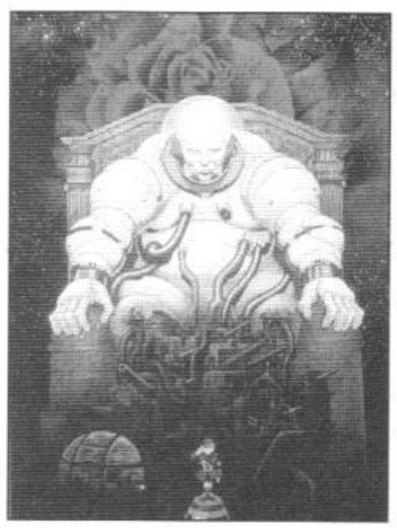
Katsura se prodiga poco últimamente. De todas maneras, alguna que otra noticia va generando. Por un lado está el insistente, pero no confirmado, rumor de que podría dar continuación a ***Shadow Lady*** (los del *Jump* deben estar desesperados) y por otro está ***M***, una historieta de 50 páginas que ha publicado en la revista japonesa *Allman* de Shueisha. La cosa va de dos jóvenes, Eiji y Emi, y una tortuosa relación con amor platónico y juegos sexuales, a lo Hen, incluidos.

A los viciosos de las consolas no hace falta que os presente ***Vampire Hunter***, todos debéis tener localizado el juego, sobre todo por su estética japonesa, muy manga. Pues parece que ha pegado tan fuerte en Japón que están produciendo una OVA basada en el dichoso cartucho. Dirige **Sei Ikeda** y el diseño de personajes corre a cargo de **Shuko Murase**. Murase ya había trabajado en producciones de tanta envergadura como ***Street Fighter II*** y, junto al mismo Ikeda, se habían encargado de trabajos de realización ni más ni menos que en ***Gundam Wing*** y en los ***Samurai Troopers***. La cosa va de vampiros que consumen la vida y de zombies, diversión asegurada. Produce Mad House y la primera parte, de un total de cuatro, estará a la venta en marzo del 97. Habrá que esperar un poco.

Gainax se resiste a dejar de ser noticia. Acabado ***Neon Genesis Evangelion*** en la televisión, ya se van perfilando sus contrapartidas cinematográficas. Están previstas dos películas. La primera resumirá los 24 primeros episodios de la serie e incluirá las nuevas versiones de los episodios 25 y 26, por aquello del final incomprensible que ya os habíamos comentado. Poco después, o casi al mismo tiempo, se estrenará la segunda película, con material totalmente nuevo y de la que no se ha filtrado casi nada. En lo que se refiere a la versión en LD de la serie, parece que también se han aclarado. Serán 14 LDs. En el 13° LD estarán las dos versiones del capítulo 25 y en el 14° estarán las dos versiones del capítulo 26. Bufff, ***Eva*** (así la llaman) se está convirtiendo en un auténtico culebrón.

Es época de cierre de series de televisión. Se han acabado nada menos que ***Gojinko Monogatari***, ***B´T X*** (25 episodios), ***Santa no dai-boken*** (24 episodios), ***Tenku no Escaflowne*** (26 jugosos episodios), ***Lamune & 40 Fire*** (25 episodios), ***Saint Tail*** (43 episodios) y ***Slayers Next*** (26 episodios). En el próximo *Neko* repasaremos las nuevas series aparecidas en las teles japonesas. La temporada se presenta de lo más cargadita y jugosa. No os lo perdáis. Habrá mucha chicha.

El **Festival de Cine Fantástico de Sitges** sigue apostando fuerte por el anime. Cuando este *Neko* que tenéis entre las manos aparezca en las tiendas especializadas se estará celebrando dicho festival, y las proyecciones de anime son las siguientes: por un lado está ***Ghost in the Shell*** en la sección oficial, una magnífica oportunidad para poder disfrutarla en pantalla grande. Lo mismo se puede aplicar a ***Memories*** de **Katsuhiro Otomo** o a ***Chinmoku no Kantai*** *(The Silent Service)* de **Ryosuke Takahashi**, dos películas dignas de verse y de que no os las perdáis por poco que podáis desplazaros al festival. Parece que Sitges se está convirtiendo en la única opción de ver anime en pantalla grande en España.



mente por ordenador y nos ofrece una nueva aventura muy en la línea del resto de la serie, bajo el título de ***Pánico en el Baño Público***. En ella, Kyosuke y Hikaru se dan un golpe en la cabeza y se intercambian los cuerpos (en una peli española de hace poco pasa lo mismo). Teniendo en cuenta el título no hace falta que os diga más, ¿verdad?

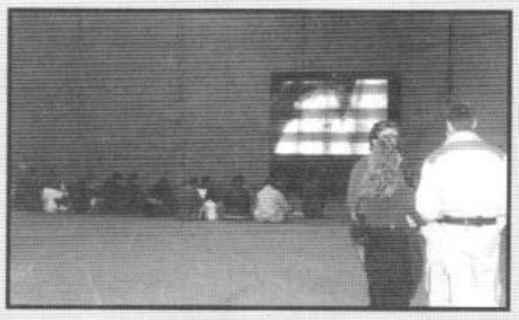
Ya os comentábamos más arriba lo de la afición por los seriales radiofónicos japoneses. Pues a las **Clamp** también les llega el turno, más concretamente a ***Wish***, su última serie (ver *Tankoubon* en este *Neko*). Lo más curioso es que en el serial participará la mismísima **Nanase Ohkawa**, la guionista de las Clamp.

La revista ***Kame*** cambia de formato. Tras superar sus dificultades con la periodicidad, los chicos de **Inu** han decidido hacer la revista más grande, más formato magazine. Mismas páginas, 325 pesetas y los contenidos de siempre. Estreno en el Salón del Manga.

Buenas noticias para los seguidores de **Leiji Matsumoto**. Parece que los rumores sobre una película de imagen real basada en ***Galaxy Express 999*** van tomando fuerza, y, por si fuera poco, parece que también se está produciendo una película de anime que se estrenaría el 9/9/97 (menuda fecha, ¿no?). Por si acaso, Matsumoto está realizando nuevas páginas de la serie.

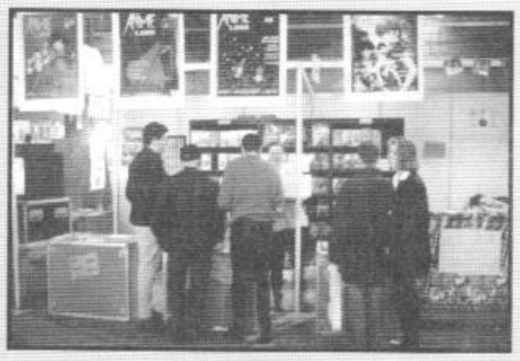
Planète Manga Lille

Planète Manga fue el primer salón profesional enteramente consagrado al manga y el animé japoneses. El salón se celebró en París el 14 de febrero y duró 4 días. Ante el éxito cuantitativo en término de entradas, los organizadores preveyeron otros salones en otras ciudades francesas. La primera meta: Lille del 24 al 27 de mayo.
Habiéndose conseguido gran éxito de asistencia en el Planète Manga de París era de esperar un importante número de visitantes en otras grandes ciudades de Francia... Por eso *Animeland* se había tomado la molestia de presentarse en él. La apuesta era fuerte, se aguantó pero quedó muy lejos de ser ganada.



Mejor que realizar un informe completo de los defectos de dicho salón, será resaltar los aspectos positivos:
- no se nos molestó en absoluto y podíamos discutir sin dificultades y sin ser molestados por los demás expositores.
- el bar era práctico y cómodo.
- el sonido de la lluvia golpeando el techo metálico, las goteras... resultaban muy románticos. (Dedicamos este espacio a los amigos de MSE que pudieron aprovecharse de ello durante los 4 días).
- El frío es bueno para la piel y la circulación. Además es gratificante andar sobre un suelo de alquitrán helado y duro.
- Los pocos visitantes presentes daban una vuelta rápida, pudiendo ocuparse de otras cosas cuando salían 10 minutos más tarde.
- Pudimos probar todos los juguetes de Bandai y conocer a sus simpáticos animadores y animadoras.
- Había también un podio para ti solito y un superaparato de música donde se podía hacer escuchar la discografía completa de los Bee Gees. ¡La leche!

Lo habéis entendido, este salón fue una catástrofe. No sólo la entrada y el lugar de la exposición hicieron reir... Si se conseguían superar las doce horas en el frío y la humedad, la señalización era casi nula, ni un solo póster en la ciudad, las pocas personas al corriente del salón lo buscaban en vano en el Grand Palais mientras que el emplazamiento correcto era Norexpo. Otra fue la comunicación y la señalización que también dejaban mucho que desear, la entrada y las tarifas del salón y de los stands hacían poner los pelos de punta. Las valoraciones de los expositores estuvieron lejos de ser positivas.
La poca motivación de los organizadores y la ausencia de visitantes hicieron de este salón de Lille un auténtico desastre, tanto en el plano financiero como en lo que a organización se refiere.



En cuanto a nosotros, agradecer de todas formas a los simpáticos visitantes que compraron algunos ejemplares; a los otros expositores que a pesar de la absurdidad de este salón mantuvieron la sonrisa y se mostraron muy simpáticos; y también a los organizadores que nos hicieron pagar el derecho de vender los videocassettes que Kaze nos había confiado (a cambio de publicidad...).
Después de todo, no todo el mundo puede evitar el último día que los expositores huyan y no liberarlos hasta las 22h00.

Yvan West Laurence

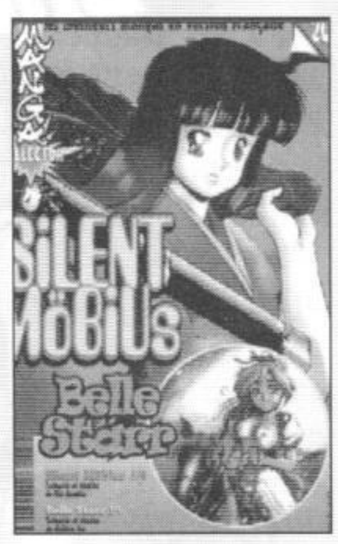
El Manga en Francia

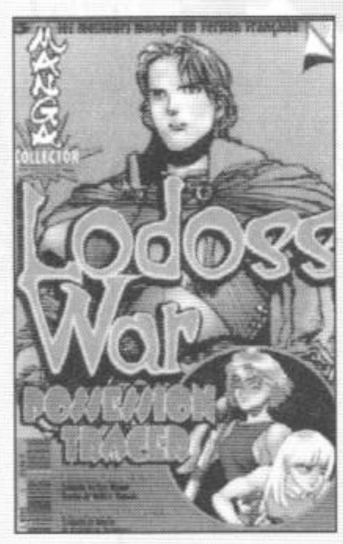
En Francia, además de los vídeos, se multiplican los mangas. Hay tantos títulos y editores que uno ya no sabe dónde mirar. Todo el mundo quiere su colección de mangas. La palabra está de moda, le gusta a los jóvenes. Al carajo los antiguos prejuicios... Nos sirve cualquiera, sin demasiado criterio, siempre que venga de Japón o que lleve el sello de "Manga".

EURO MANGA

En Francia, **Glénat** se ha confirmado como líder en la edición de mangas. Los títulos se suceden, siempre con la misma calidad. Entre otras novedades, se observa el retraso (¿previsto?) de ***Bastard***. La adaptación no es de las mejores, pero no es fácil en el caso del título de **Kazushi Hagiwara**. ***Dr. Slump vol. 7*** nos presenta a una Arale en forma, como siempre, y a un doctor Senbei al que siempre causan problemas las facetas de su "hija". Continúan ***Sailor Moon*** (vol. 9) y ***Dragon Ball*** (vol. 23). Sin embargo, el mes de octubre estará marcado por el signo de **Osamu Tezuka** con la aparición de ***Astroboy***, ***Black Jack*** y el ***Rey León***.

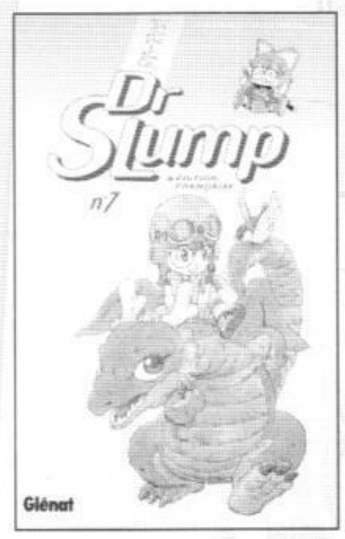
MSE, la famosa editorial de *Player One*, que publica *Manga Player* y *Manga Collector*, debería ofrecer en breve volúmenes recopilatorios. Han llegado rumores acerca de títulos como ***Magic Knight RayEarth*** de **Clamp**, o de ***Wingman*** de **Masakazu Katsura**. *Manga Player* edita cinco títulos mensuales: ***Compiler***, de **Kia Asamiya**, ***Captain Kid*** de **Uno Hiroshi**, ***Ah! My Goddess*** de **Kosuke Fujishima**, ***Gun Smith Cats*** de **Ken Ichi Sonoda**, ***3X3 Ojos*** de **Yuzo Takada**. Añada a ello cuarenta páginas de actualidad manga y anime, un informe sobre el Comiket de este año en Japón y obtendrá una revista impresionante. Se han observado, no obstante, algunos fallos en las informaciones (especialmente en el nombre del autor de ***Nuku Nuku***, o en el contrato Disney/Tokuma). *Manga Collector* son dos volúmenes por mes que presentan respectivamente ***Silent Möbius*** de **Kia Asamiya**, ***Belle Starr*** de **Akihiro Itô**, ***Lodoss War (la dama de Faris)*** de **Akihiro Yamada**, y ***Possession Tracer*** de **Kôichirô Yonemura**. Aunque dos de dichos títulos, Lodoss y Silent Möbius, tienen cierta envergadura dada su calidad gráfica, los otros dos tienen problemas para llegar al público, sobre todo porque la trama argumental no siempre queda demasiado clara. Pero por 20 francos no te vas a quejar, ¿no? (aunque, de hecho, sí).





Ediciones **La Siréne/Kraken** publicará en septiembre/octubre el segundo volumen de ***Vaelber Saga*** y el tercer volumen de ***Elementalistes*** (*¿Elementalors?*).

Casterman ofrece una vez más su colección de títulos de manga de la factoría **Kodansha**. Algunos títulos inéditos valen la pena, sobre todo porque el precio y el formato siguen siendo adecuados. Está programada la continuación de ***Gon***, el intrépido tiranosaurio dibujado, como siempre, por el maestro **Tanaka**, en los volúmenes 3 y 4. ***Dispersion***, de **Oda**, cuenta la extraña historia de un chico que puede desplazarse a otras partes, dispersándose... ***El agujero azul*** de **Tetsuro Hoshino** nos presenta a nuestro equipo de exploradores del cretáceo atrapado en el pasado. Pronto se reúne con ellos un submarino nuclear encargado de traer dinosaurios a la época actual. Aunque los habituales de los mangas traducidos por los americanos conocen a Hoshino gracias a ese título maravilloso que es ***2001 Nights***, este manga deja mucho que desear, tanto por los clichés de serie B como por el estilo, no demasiado logrado.

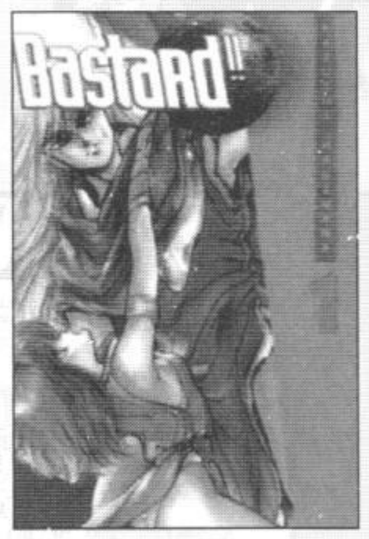


Dargaud tiene prevista una colección de manga. Los rumores apuntan a que podría llegarse a adaptar ***Los caballeros del Zodíaco***. Pero no sirve de nada intentar encontrar algo firmado. Sólo se trata de proyectos, de estudios...

Delcourt presentará el 24 de septiembre el tercer volumen de ***Madre Sarah***, con la continuación y el final de la ciudad de los niños bajo el título de ***Manipulations***. Un volumen que no traiciona para nada a los anteriores. Se observarán de todas formas grandes diferencias entre la versión japonesa y la americana. Cambios y censuras en algunas páginas (genitales masculinos borrados, escenas de matanzas redibujadas) según los deseos de Mash Room, el estudio de **Katsuhiro Otomo**. Para finales de octubre se prevén los volúmenes recopilatorios de ***Lodoss*** y de ***Silent Möbius***, previamente publicados en *Manga Collector*.

Aunque ediciones **Tonkam** nos reserva sorpresas muy buenas para la BD expo, algunos títulos ya han asomado la cabeza durante este verano. Entre otros, mangas coreanos de los que habíamos oído hablar muy bien (pero de los que no habíamos visto nada). En ***Tokyo Babylon vol. 3***, de **Clamp**, veremos a Subaru, el exorcista, combatir con tres jovencitas que utilizan, con pleno conocimiento, fórmulas mágicas para salvar el mundo. Mediante una simple llamada, aterroriza a otras personas y genera problemas. El último representante de la familia Sumiragi deberá actuar. Algunas fechas y acontecimientos que dejan entrever conexiones con ***X***, pero sobre todo una referencia a vidas anteriores guerreras que no dejan de recordar a ciertas luchadoras selenitas.

Durante el verano **J'ai Lu** nos ha ofrecido un volumen mensual de ***City Hunter*** y otro de ***Fly***. A Ryo Saeba le ofrecen casos de gran envergadura en los volúmenes 5 y 6 de ***City Hunter***. Un joven príncipe utiliza su guardia personal, compuesta exclusivamente por mujeres, para llevar a cabo acciones terroristas. Una lectora de cartas con poderes adivinatorios es perseguida por *yakuzas* que utilizan dichas cartas para trucar los juegos. El omnipresente humor de **Tsukasa Hojo**, junto con su soberbio estilo gráfico, harán de estos volúmenes los mangas traducidos al francés más notables del momento, de no ser por los problemas de adaptación, que ayudan a estropear la visión de conjunto. Se han dejado las onomatopeyas sin traducir, las viñetas numeradas (a veces de cualquier manera) parecen querer provocarnos, los textos colocados en los bocadillos no son siempre muy estrictos en su presentación... Lo mismo pasa con ***Fly*** (***Dragon Quest***) de **Riku Sanjo** y **Koji Inada**, donde continúan las pruebas de Dai y sus amigos. Una mala adaptación en la que todavía pueden verse las notas de traductores y correctores. Los volúmenes 7 se prevén, lógicamente, para finales de septiembre, como puede verse en cualquiera de las ediciones **J'ai Lu**.



Yvan West Laurence

Los de *Animeland* están que se salen. La revista es cada vez mejor, ahora la distribuyen en kioscos y también incluyen un manga, más concretamente el *Tenchi Muyo* de Hitoshi Okuda. Sin duda *Animeland* se ha convertido en la mejor revista de manga y anime de todo occidente. Y no somos los únicos que opinamos así.

TANKOUBON

El cambio de maqueta no va a afectar a esta sección. Puede que se haya remodelado un poco, pero el espíritu se mantiene. Este mes tenemos un poco de todo. Tenemos una novedad de CLAMP, tenemos Lythist, un Utatane versión fanatasía heróica, tenemos un manga de Corea, un país que está embaladísimo en el tema de la edición de comic, y para acabar recuperamos la lista de la compra en la que seguimos actualizando las salidas del material que ya hemos reseñado en anteriores Tankoubons y a la que hemos añadido otras novedades por su interés.

WISH, (Asuka comics)

Wish es el último manga de la factoría CLAMP, y como hay poquito espacio, vamos al grano, a contaros un poco de qué va la cosa. Shuichiro Kudo es médico y vive solo. Una noche, volviendo a casa, se encuentra a un ángel enganchado en un árbol. El ángel está en apuros ya que hay un cuervo que le ha cogido manía, pero el malvado cuervo no contaba con Shuichiro que, ni corto ni perezoso, espanta al bichejo con alas. El ángel, que se llama Kohaku, le está tan agradecido que le ofrece a Shuichiro la posibilidad de concederle un deseo. Pero Shuichiro no acaba de tomarse demasiado en serio el asunto y le dice que lo deje correr, que las cosas hay que conseguirlas por méritos propios. Kohaku queda tan alucinado que decide acompañarle a casa y quedarse con Shuichiro para ayudarle en todo lo que pueda. Se da la particularidad de que Kohaku es como una especie de mascota de noche, aunque de día se convierte en un joven esbelto y atractivo. Al día siguiente, Kohaku se dirige a la ciudad y se encuentra a Koryu, un demonio malcarado que no puede verle. Koryu también cambia de tamaño, pero al revés que Kohaku, de día es como un peluche y es de noche cuando toma forma humana. Koryu está intrigado por la presencia de Kohaku y decide enviar a un par de chicas demonio para averiguar el verdadero motivo de su estancia en la Tierra. Finalmente consigue enterarse, Kohaku ha venido a la Tierra en busca de Hisui, un ángel guardián del viento que ha desaparecido. *Wish* es otra vuelta de tuerca a los temas que tanto gustan a las chicas CLAMP. Ángeles y demonios, relaciones de amistad entre chicos, situaciones de ambigüedad constante en las relaciones, etc. Un cóctel explosivo al que han conseguido refinarle la fórmula con maestría.

Muy aconsejable.

LYTHTIS, (Dengeki Comics)

Aquí tenemos otra obra de Hiroyuki Utatane (¿se nota que nos gusta?). Esta vez se trata de fantasía heroica, y la verdad es que Utatane cumple a la perfección, igual que cuando tiene que hacer ambientes tecnológicos o interiores más urbanos. Es un todo terreno. En *Lythtis* tenemos, por un lado, a Donatus, un poderoso hechicero cuya principal intención es la de conquistar el mundo, incluido el espiritual.

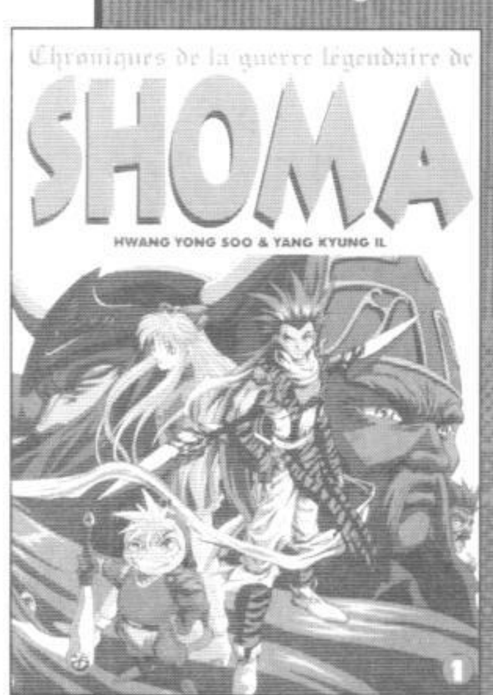
Por otro lado, tenemos a Kira y Migawa, dos jóvenes que, junto a su padre, son los únicos supervivientes de un antiguo clan, el Ryu Tsukai, que tenía el don de poder controlar a los dragones gracias a un rubí que tenían en la cabeza. La única esperanza para perpetuar el clan es un matrimonio consanguíneo, y eso es lo que estaban a punto de consumar Kira y Migawa cuando Donatus aparece, mata a su padre y se lleva a Kira.

Migawa emprende entonces un viaje en busca de su hermana, un viaje en el que descubrirá que existe otro dragón vivo. Pero no es un dragón cualquiera: hace tiempo fue humano, pero un hechizo le convirtió en lo que es. Siempre a su lado está su hermana, una preciosa chica llamada Lythtis. En el momento del encuentro entre Migawa y Lythtis, ésta está siendo atacada por un grupo de ladrones. Pero la casualidad hace que Mi-

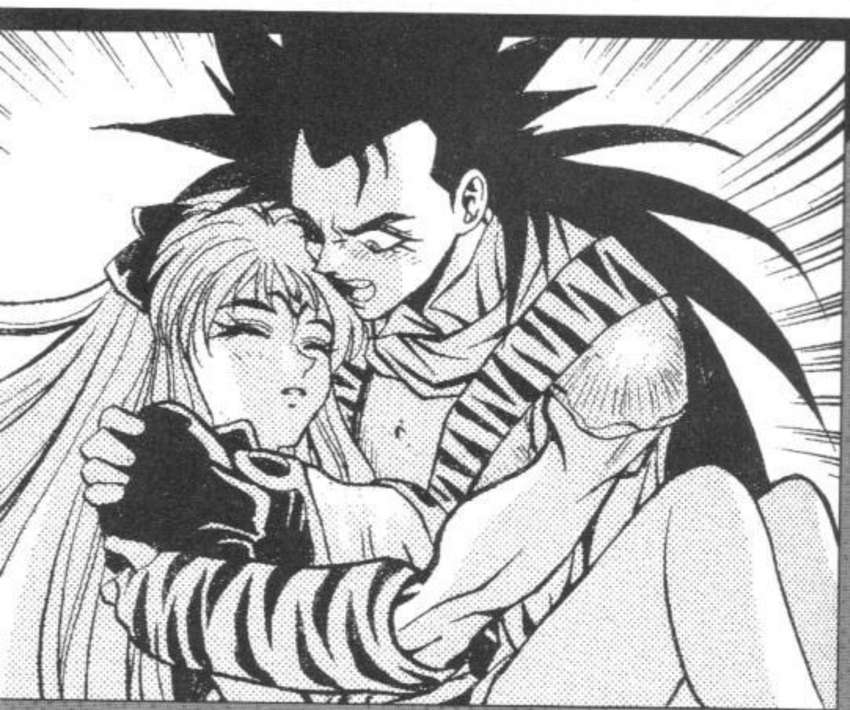
SHOMA, (Ypnos)

Ya os hemos hablado en otras ocasiones del mercado oriental de comic. En su día hicimos un buen repaso a las colecciones de manga (o manwa si preferís) editadas en Hong Kong. Pero no es el único mercado oriental en expansión. Corea se está convirtiendo, pasito a pasito, en una potencia a tener en cuenta en los próximos años. Para ir abriendo boca, la editorial Ypnos de Bélgica lleva unos meses ofreciendo varias colecciones de manga coreano editadas en francés. Empezaron con *Red Hawk* de **So Joo Wan** y **Ji Sang Weol**, luego siguieron con *Shoma* de **Hwang Yong Soo** y **Yang Kyung Il**, y acaban de sacar *Rainbow*, de **Kim Jae Hwan**. Hemos elegido *Chroniques de la guerre légendaire de Shoma* por que nos ha parecido, con diferencia, la mejor de las tres.

Shoma es una serie que podría encuadrarse

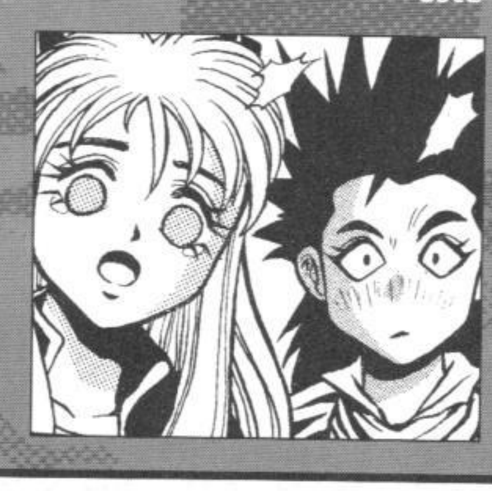


gawa conozca a uno de los asaltantes, un personaje llamado Goubash que además le informa de lo que ha pasado con Kira.
Más tarde se descubrirá que Lythtis es la hija del que fue el protector de un lugar sagrado en el que se encuentra el límite entre el mundo demoníaco y el espiritual. Pero Donatus le mató y fue precisamente durante esa lucha donde transformó al hermano de Lythtis, Solesto, en dragón.
Una vez reunidos, Migawa, Lythtis y Solesto deciden seguir juntos e intentar encontrar a Kira. Lo dicho: fantasía heroica de la buena de la mano de un autor que cada vez va a más.

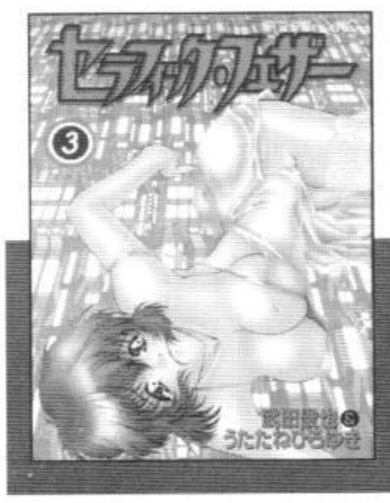


ha sido robada. Shoma ha sido acusado injustamente de dicho robo e, indignado, decide solucionar sus problemas a su manera. Se arma de valor y consigue la compañía de la princesa Aru y del caballero Fuyu y sale en busca de la famosa espada.
Shoma es un producto en el que se dan la mano influencias muy diversas. Por un lado está la fantasía heroica ya comentada y, por otro, las continuas referencias a la mitología china, todo ello aderezado con una estética típicamente manga que, en este caso, da el pego a la perfección. Vamos, que *Shoma* no tiene nada que envidiar a otros mangas de fantasía, tipo *Fortune Quest*, que pululan por nuestro mercado.

dentro de la fantasía heroica más utilitaria. La espada sagrada del reino del cielo, uno de los tres tesoros del mundo celeste,



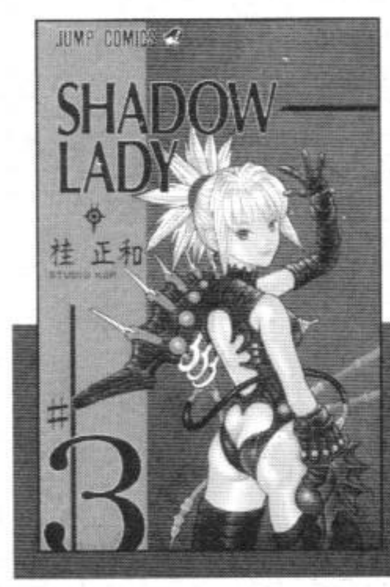
La Lista de la Compra



***Seraphic Feather n° 3.* (japonés) Kodansha. Por Toshita Takeda y Hiroyuki Takeda.** La historia de Kei y los demás (ver Tankoubon anterior) se va complicando poco a poco. En este tercer tomo la historia va tomando tintes más oscuros y llegan las primeras muertes. Por cierto, para los despistados que no hayan leído las noticias comunicaros que esta serie va a ser publicada por Norma Comics.

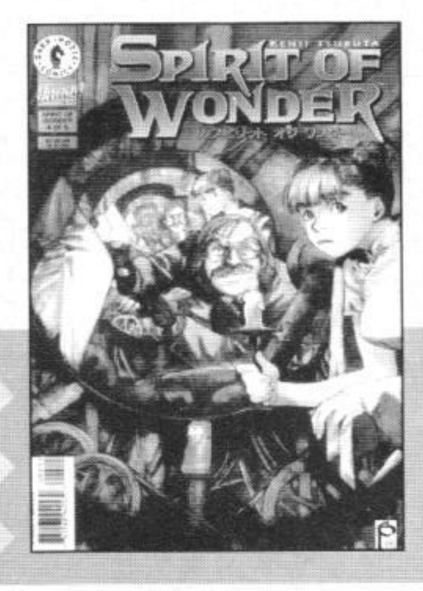
***Amer Beton n° 2.* (francés) Editions Tonkam. Por Taiyo Matsumoto.** El asfalto es cada vez más amargo para Noiro y Blanko. Es increíble lo bien que llega a transmitir su historia este manga con mayúsculas. Matsumoto es de lo mejor que hemos podido leer en bastante tiempo. Por cierto, ya hemos localizado un libro de ilustraciones del autor y otra obra, *Ping Pong*, de la que ya os hablaremos en otro *Neko*.

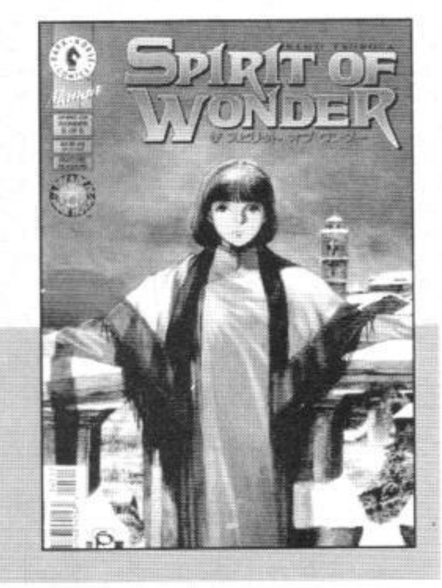
***Macross 7 trash n° 3.* (japonés) Kadokawa. Por Haruhiko Mikimoto.** Siguen las aventuras de Shiba Mido. Mikimoto continúa asombrándonos con este manga prepublicado en la revista *Shonen Ace*, una revista de Kadokawa que cada vez tiene más material interesante. Ahora publican a Mikimoto, Asamiya, Anno etc... Macross 7 Si os gusta lo que veis tened paciencia. No sería de extrañar que acabáramos leyendo Macross 7 en castellano.



***Noritaka n° 3.* (francés) Glénat. Por Murata Hamori.** Noritaka continúa la pelea que dejó a medias en el anterior volumen. Nada menos que contra el campeón de boxeo de su escuela. La serie sigue en plena forma, y en este tercer volumen la escatología y el humor desfasado alcanzan cotas dignas de elogio. Insistimos, escribid a Glénat España a ver si entre todos les convencemos para que publiquen *Noritaka* en España.

***Shadow Lady n° 3* (japonés) Shueisha. Por Masakazu Katsura y Studio K2R.** Bueno, se acabó la serie en Japón y empieza en España. En este tercer tomo se cierran todas las líneas argumentales pero se deja el final lo suficientemente abierto para una posible continuación.





***Spirit of Wonder n° 4 y 5* (inglés) Dark Horse. Por Kenji Tsuruta.** Tsuruta nos ofrece las dos últimas entregas (de momento) de las aventuras de Miss China, Breckenridge y su ayudante. En estos dos números China casi se vuelve loca de celos al no conseguir la atención de ayudante del profesor.

***Sakura Tsushin n° 4* (japonés) Shogakukan. Por U-Jin.** La relación entre Touma y Mieko va evolucionando en este cuarto tomo entre revelaciones, desengaños y mucha pasión (no necesariamente entre ellos). La cosa se complica más cuando Kugenuma, una profesora lesbiana de la universidad, se enamora de Urara. U-Jin ya ha soltado el freno y esta cuarta entrega de *Sakura Tushin* prescinde del "control" sobre el sexo de los primeros números.

***Tokyo University Story n° 15* (japonés) Kodansha. Por Tatsuya Egawa.** Murakami es una estudiante de una de las mejores universidades del Japón. Está enamorado de Haruka Mizuno pero ella está enamorada de otro. La premisa es sencilla y el resultado es una historia de relaciones entre universitarios, una historia llena de personajes realmente vivos, realmente creibles. Egawa es un mago del manga. En sus mangas consigue contar historias de sentimientos, de sexo, de humor, sin despeinarse. El mercado español no estará completo hasta que no se publique algo de Egawa (somos de un exagerao).

Os dijimos que intentaríamos facilitaros el acceso al material reseñado en esta sección. Pues bien, este mes empezaremos a pasaros datos de catálogos de venta por correo para que, los interesados, intentéis conseguir el material. De todas maneras, no sabemos exactamente la posibilidad o no de que estos catálogos trabajen con el extranjero, pero suponemos que no deberías tener problemas.

El primer catálogo del que os damos la dirección es de ***Tonkam Kikaku***. Escribid a:

Tonkam Service V.P.C. BP 356 75526 París (Francia) Cedex 11. Cobran unos 50 francos por envío al extranjero. En este catálogo seguro que encontráis cualquiera de los tomos franceses que comentamos en la sección. Por cierto, Tonkam está editando las cintas de vídeo de Video Girl en francés y en japonés subtitulado.

Esta primera vez no os damos más datos, pero es que queríamos confirmar con la gente de estos catálogos si enviaban al extranjero y sólo lo hemos podido hacer con este. El mes que viene más.

Haruka Inui

OGENKI CLINIC

LA CLÍNICA DEL AMOR

NORMA Editorial

© Haruka Inui / Akita Shoten Publishing Co., Ltd.

¡MÁS DE 18 MILLONES DE EJEMPLARES VENDIDOS EN JAPÓN!
¡BEST-SELLER EN FRANCIA E ITALIA! ¡ADAPTADO A ANIMÉ!
¡EL MANGA ERÓTICO-HUMORÍSTICO DEL AÑO!

¡ATENCIÓN!

¡¡Nos. 1 y 2 + CAMISETA por sólo 1.500 ptas.!!

Manga erótico para adultos.
Serie limitada de 18 números.
112 págs. / 750 ptas.
- A partir del 25 de Julio -

ENTREVISTA A

Aquí tenéis una entrevista con el autor de HK *Avalon* de Glénat, un autor que se estrenó en el mundillo através del *Tsunami,* revista que nos ha cedido este texto publicado originalmente en su nº 21 aparecido en julio de este año.

Christian Marmonier. Antes de hablar de H.K., *sólo una pequeña precisión,* Godsend... *¿la has dejado realmente?*

Kevin Herault. ¡Sí! En mi cabeza no, pero sobre el papel sí.

CM. *¿Tienes intención de retomar esta historia algún día?*

KH. Sí, pero creo que lo reharé todo. Era un poco joven cuando la hice. Pero permanece ahí, entre mis proyectos. Es una historia que siempre he tenido ganas de hacer y que, sin duda, retocaré cuando la retome.

CM. H.K. *(el título de tu álbum) son las iniciales de tu auténtico nombre. ¿Es una casualidad?*

KH. Son también las iniciales del personaje principal.

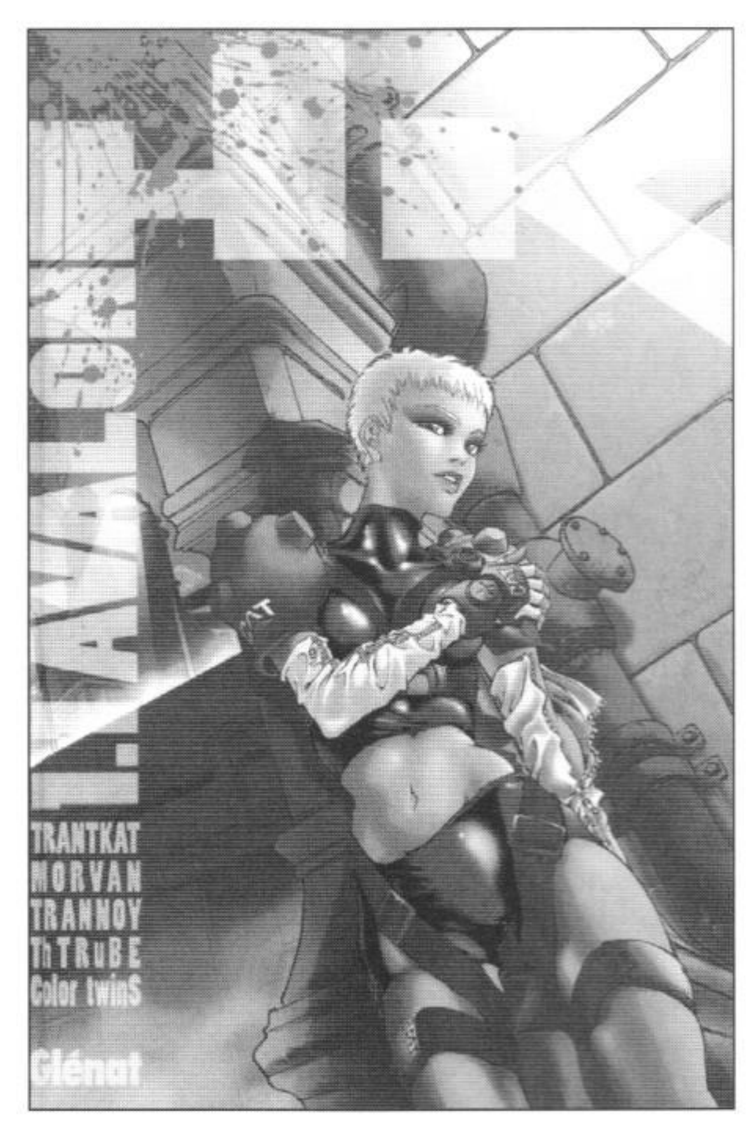
CM. *¡¡Qué extravagante!!*

KH. Sí, realmente extravagante *(risas)*. De hecho, es un personaje que creé a los 13/14 años para una partida de rol con los amigos. Y cuando dejamos de jugar, continué utilizando el personaje en comics. Para ser sinceros, si lleva ese nombre es porque todos cogimos las iniciales de nuestros nombres y apellidos para jugaKH.

CM. *Vamos a hablar de la historia y el género: un mundo de ciencia-ficción inspirado, entre otros, por* Star Wars... *¿Nos puedes hacer un breve resumen?*

KH. Es la historia de un chico que vive en Avalon, un planeta podrido que se podría considerar como los suburbios de la Tierra. Es una zona de extracción minera y, a la vez, un puerto espacial. Este chico nació y ha crecido allí. Un día, la gran armada del Axe retorna a este planeta-colonia por razones más o menos oscuras, con el pretexto de posibles acuerdos económicos. Este acontecimiento hará cambiar su vida...

CM. *Hay, de hecho, un trío de*



KEVIN HERAULT

jóvenes personajes en la historia: H.K. o sea Karl Hollister, Cedrick y Lola Sterling. Imagino que evolucionarán en próximos álbumes.

KH. Sí, ¡por supuesto! De momento vamos a conocerles, porque provienen de medios sociales diferentes. Lola Sterling es la hija del intermediario que se ocupa de las transacciones con el Axe. En cuanto a Cedrick y Karl, que son primos, han vivido siempre juntos, son como hermanos. Hicieron novillos juntos, trabajaron después juntos en la "oficina" para convertirse, más o menos, en pequeños delincuentes.

CM. *He notado influencias de Shirow y Vatine en el dibujo. ¿Es eso cierto?*

KH. ¡Oh, es posible! Tiene que haber influencias con todo lo que he leído y lo que me gusta.

CM. *¡Y hay otras!*

KH. Otomo, al que descubrí cuando tenía catorce años. Hay dibujos en los que me he inspirado, pero vale más no decirlo (por otra parte, le he puesto a un barco el nombre del autor, del que he tomado prestados algunos dibujos). Además, yo no sólo leo manga sino también comic americano y europeo. Porque leer manga está todavía limitado en Francia: no hay mucho que leer cuando uno no lee en japonés.

CM. *El tiempo que has pasado con el tomo uno...*

KH. Es muy variable. Entre el día en que encontré al guionista J.D. Morvan y el día en que el álbum estuvo acabado, en colores, etc... transcurrieron dos años. La realización nos llevó cerca de un año. Es decir, que hemos tergiversado mucho, hemos hecho mucho el ganso... pero ha hecho realmente falta un año para que el álbum se acabara a nivel de dibujo.

CM. *Técnicamente, ¿cómo se ha realizado? ¿Por qué hay al menos seis personas que han intervenido?*

KH. Después de mi encuentro con el guionista, simpatizamos con numerosas personas interesadas en el proyecto... Al final, el guión se ha hecho a tres: Jean-David Morvan (guionista entre otras de ***Nomad***), Thierry Masson y yo mismo. En cuanto al dibujo, yo no me sentía capaz de asegurar la totalidad del trabajo.

Otaku Circus es el primer trabajo relevante de Herault. Era una sección más o menos fija que aparecía en la revista *Tsunami*, más concretamente a partir de que la revista cambiara de formato de comic book a magazine. La cosa consistía en parodiar situaciones habituales en el mundillo de los aficionados al manga de Francia. Hay que tener en cuenta que Tonkam, la tienda que apadrina la revista *Tsunami*, es uno de los puntos de venta más importantes de Paris en lo que se refiere a material japonés y un punto de encuentro imprescindible para los otakus. No debía costarle mucho a Herault encontrar temas que parodiar entre tanto cliente. En la historieta el autor introducía siempre que podía chicas monas y con modelitos ajustados, una de las constantes del autor. Y es que a Kevin Herault se le da bien dibujar la forma femenina, disfruta con ello e intenta hacer disfrutar al personal del mismo modo.

Encontré a un chico, Vincent Trannoy y que se ha encargado del entintado. A nivel de color, dos han sido los colaboradores.

CM. *¡Exactamente! ¿Quién son los Color Twins?*

KH. Los Color Twins son dos amigos de J.D. Morvan que siguieron los cursos del Institut Saint-Luc en Bruselas con él: Christian Lerolle y Franck Gurèghian, quienes colorearon por ordenador, algo que cada día está más de moda. Sobre todo, porque es un modo muy práctico de colorear este tipo de álbum. Conseguimos encontrar un Mac lo bastante potente para poder obtener colores bien bonitos con el ordenadoKH.

CM. *Todo este equipo forma el Atelier 510. ¿Hay otras personas que se suman al taller o este pequeño grupo permanece estable?*

KH. De hecho, todas estas personas permanecen allí, con excepción de Vincent Trannoy y Thierry Masson, que nos han dejado. Por otro lado, hay también un vivero de dibujantes que gravitan alrededor, ya que Reims es una ciudad que cuenta con numerosos dibujantes (en general, todos nos conocemos). Hay pues otros dibujantes que hacen proyectos, ya sea para Delcourt o para Glénat y que trabajan con Jean-David ya que él es, por contra, el único guionista de la banda. Él guioniza para mucha gente. (NDLR: podemos citar algunos de sus proyectos en curso: *Bunker baby doll*, *Rocket Queen* y *Hal Togo*).

CM. *En H.K. hay algunas referencias a la historieta. Podemos encontrar un personaje llamado Otomo o un cargo que responde al dulce nombre de Camano.*

KH. ¡Y está lleno de otras!

CM. *Para acabar, ¿algo que decirles a los otakus de todo tipo?*

KH. *(Risa sardónica)*... ¿Qué podría decirles?... *(dudas)* No sé, no hay gran cosa que decirles. A parte de: "¡comprad mi libro!"

Christian Marmonnier

Como ya hemos dicho, Kevin Herault empezó sus andanzas profesionales en la revista Tsunami. Después de *Otaku Circus* empezó a publicar *Godsend*, la historia de un ángel caido a la Tierra, más concretamente en la casa de un parisino cualquiera. En *Godsend* Herault ya empezaba a experimentar con el ordenador. Hay un gran trabajo de tramado en grises, un poco con la intención de generar volumen sin tener que utilizar el color o las tramas fotomecánicas. El resultado era curioso. En conjunto transmitía incluso más solidez que *HK Avalon*, una serie en la que algunas páginas parecen dibujadas de modo apresurado.

Godsend se dejó inacabada debido a los compromisos de Herault con Glénat. Como es lógico el estómago manda y tuvo que elegir la opción alimenticia. En principio el autor no tiene previsto acabar la historia.

LA PELÍCULA

El estreno de la película de *X* ha sido, sin duda alguna, el evento más esperado del año en el mundo del anime japonés. No es de extrañar. Estamos hablando de un largometraje basado en un manga de éxito, un manga firmado por el grupo de autoras más en forma del panorama actual del manga, las CLAMP. Además la película ha sido la niña de los ojos de la productora desde el primer momento. Kadokawa ha invertido en *X* el triple de lo que suele ser habitual en la compañía para producciones de este tipo y, por si todo esto no fuera bastante, alrededor de Nanase Okawa (la guionista de las CLAMP) se ha montado un increíble equipo de profesionales de la talla de Nobuteru Yuuki (*Lodoss War, Alita*) en los diseños de personajes, Hidekazu Hirata (*Weathering Continent*) en los diseños de fondos, Mami Watanabe (*Lodoss War*) ayudando a Nanase en los guiones y Rin Taro (*Galaxy Express 999, Kamui, Final Fantasy*) como realizador. Todo ello bajo la tutela de Madhouse, uno de los equipos de animación que está adquiriendo más prestigio después de los Gainax, Ghibli, Kitty Films y Cía.

Es por todas estas "pequeñas" cosas por las que la expectación que creó la película antes de salir fue enorme, y las reacciones, ahora que se ha estrenado, apasionadas.

Parece que es difícil conseguir unanimidad de criterios y opiniones a la hora de juzgar las películas más punteras del mundo del anime. Gainax está teniendo problemas con *Neon Genesis Evangelion* y *X* también ha suscitado cierta polémica, cierta sensación de vacío. Pero claro, es bastante difícil comprimir en un largometraje de apenas una hora y cuarenta minutos un argumento como el de *X*. Las aventuras de Kamui Shiro, el poderoso joven que vuelve a Tokio tras una larga ausencia y después de haber vivido el suicidio de su madre al extirparse una espada sagrada de dentro de su cuerpo, son excesivamente densas como para resumirlas así como así. *X* ya tiene 8 volúmenes en el mercado, pero Nanase confiesa que tiene historia para

X^2 fue la primera adaptación al anime que sufrió el manga. Era una especie de videoclip rebosante de acción en el que Kamui desplegaba sus poderes de manera espectacular. El clip venía acompañado por la música entre épica y oscura del grupo X Japan. El diseño de los personajes ya era de Nobuteru Yuuki lo que les aportaba credibilidad.

ENTREVISTA

Esta entrevista está extraída de la revista *Newtype* y tiene como protagonistas a Nobuteru Yuuki y Mokona Apapa, dos de los principales componentes del equipo realizador de *X*, la película.

Nobuteru Yuuki. Es bastante duro trabajar en una serie larga, ¿verdad? Y en lo que se refiere a *X*, ¿has cambiado de estilo desde stus inicios?

Mokona Apapa. Así es. El autor va creciendo y los personajes con él (risas).

NY. Es que, al fin y al cabo, lo divertido del manga es esa evolución en el tiempo... hay mangas que no cambian nunca, como *La máscara de cristal*, que creo que empezaste cuando tenías 13 o 14 años.

MA. Sí, es verdad.

NY. Yo era un verdadero otaku. Leía todo tipo de mangas, desde shojo hasta erótico.

MA. A mí me costó bastante entrar en el mundo del manga. Empecé a leer cuando tenía 16 años. La primera revista que me compré fue la Hana To Yume *y también leía el* Shonen Jump *por aquel entonces.*

NY. Entonces no estabas dibujando.

MA. Sí, sí que dibuja-

ba. Por aquel entonces estaba enganchada a Uchusenka Yamato *y también compraba maquetas de Gundams.*

MA. ¿Cuál fue el primer trabajo en el que hiciste de supervisor de dibujo?

NY. Fue *Shin Majin Den* (*La leyenda del verdadero mago*).

MA. ¿Habías hecho algo antes como diseñador de personajes?

NY. Sí, antes de *Shin Majin Den* hice una película que promocionaba el trabajo en equipo. Se llamaba *Bionic 6* y trataba de un padre que se iba a la montaña con sus hijos adoptados, dos hermanos blancos, un chico negro y un oriental (risas). Luego se caían todos en una grieta y se despertaban con una fuerza mágica. Al final, el padre se los llevaba al médico para que los convirtiera a todos en cyborgs.

MA. Supongo que les consultaría antes (risas).

NY. Tienes razón (risas).

MA. ¿Cuándo empezaste a trabajar en el campo del anime?

NY. Empecé con *Orguss*, a los 20 años. Pero antes había hecho de todo un poco. No paraba de buscar trabajo por todas partes.

MA. Me gustaba ver Orguss *y* Macross *pero no podía, porque lo emitían los domingos demasiado temprano.*

NY. Yo le pedía a un amigo que me la grabara. Como muchos otros, me aficioné al anime cuando vi *Macross*. Cuando vi *Ai wa nagareru* (*El amor pasa*) de Kawamori, pensé que en el mundo había gente con talento, pero jamás pensé que llegaría a trabajar con esa gente (risas).

MA. ¿Es Vaelber Saga *tu primer manga largo?*

NY. Sí. Primero tenía una historia de base y luego vino el resto.

MA. ¿Cómo es eso? ¿Lo estructurass todo en tu cabeza primero o lo trabajas en papel desde el principio?

NY. Piensa que yo vengo del mundo del anime. Trabajo con imágenes.

MA. A mí me pasa lo mismo, me cuesta mucho dibujar sobre una hoja en blanco aunque ya tenga la idea visualizada.

NY. Pues el trabajo de compaginación te queda muy bien. El dibujo es muy imaginativo, como

completar un total de 20 y eso es mucha historia que contar. Existe además el problema añadido de que el argumento reposa sobre más de quince personajes, algo muy difícil de introducir en una película. Por ese lado han venido la mayoría de las críticas. Nadie se queja de la animación de la película, o de su realización, se quejan de que los personajes apenas pueden "hacer su papel". Si uno es tan pardillo como para intentar afrontar la película sin conocer previamente a los personajes del manga, se encontrará con que tiene la sensación de que algo se le escapa, de que la cosa no acaba de llegarle.

De todas maneras parece ser que los primeros días era prácticamente imposible entrar en los cines, que la gente tenía que sentarse en las escaleras para poder ver la película y que, al salir del recinto, la gente coincidía en que *X* es un espectáculo visual impresionante, como no se había visto en mucho tiempo. Habrá que intentar conseguir visionarla de alguna manera y emitir un juicio propio. Hasta entonces, seguiremos explicándoos la trayectoria de la película, al menos mientras el manga se siga publicando y sigáis mostrando interés por la serie y por sus autoras, las muy prolíficas CLAMP. Claro que, el comic llegó, estuvo y tuvo que irse. Parece que todavía no estamos preparados para ciertas cosas.

Enrique Pilón

X era la única elección posible a la hora de ponerle un tema musical a la película, y no porque tengan el nombre que tienen (algo completamente casual, por cierto) si no porque su estilo de música, hard rock, es el perfecto para esta historia de poder, pasión y destrucción. *X* ya se ocupo de la música de X^2, y el resultado fue lo bastante bueno como para que valiera la pena repetir. *X*, como grupo, nació el año 1982 en Chiba (un lugar también importante en la historia de CLAMP) y los que iniciaron la movida fueron Yoshiki Hayashi y Toshihitso Deyama. El grupo ha sacado cinco álbumes hasta el momento: *Vanishing Vision, Blue Blood, Jealousy, Art of Life* y el último, *Dhalia,* en el que se incluye el tema Forever Love, el que aparece en la película. La verdad es que puede costaros conseguir algo del grupo, pero el single de Forever Love está disponible en alguna tienda francesa y puede que llegue a España. Si localizais algo de X probad. Si conectais no podréis dejarlo.

X - LOS PERSONAJES

SORATA ARISUAGWA
Tiene poderes y le crio Hosimi.

HINOTO
Tiene poderes precognoscitivos.

KANOE
Tiene poderes precognoscitivos.

YUTO KIGAI
Es el principal acólito de Kigai.

ARASHI KISHU
Saca una espada de su mano.

KAMUI SHIRO
Es el protagonista principal

SATSUKI YATOJI
Controla un super ordenador.

SEIISHIRO AOKI
Puede manipular el viento.

FUMA MONOU
Un amigo de infancia de Kamui.

KOTORI MONOU
Una amiga de infancia de Kamui.

KAKYO
Mantiene una relación con Kotori.

KAREN KASUMI
Tiene el poder de controlar el fuego.

SUBARU SUMERAGI
Es el jefe del Clan Chino Sumeragi.

SEISHIRO SAKURAZUKA
Manipulador ingenioso.

KUSANAGI SHIYU
Super-hombre de origen misterioso.

YUZURIHA NEKOI
Tiene 14 años y es muy divertida.

NATAKU
Es un ser completamente artficial.

A	Amistad.	Padres e hijos.	F
B	Hermanas o hermanos.	Enemigos.	G
C	Amigos de infancia.		
D	Destino entrelazado.		
E	Ayuda ocasional.		

si se cruzaran las viñetas. Mientras dibujas así, estás pensando en la acción y el combate, ¿verdad?

MA. Sí, pero me equivoco muy a menudo. A mí me gusta mucho la movilidad en la acción. No puedo evitar visualizar movimiento. Dibujo pensando en cómo quedaría animado. El anime te permite hacer muchas cosas que el manga no puede. Se pueden conseguir ángulos muy cerrados, y que a la vez sean contrapicados. Lo envidio. Me gusta mucho cuando se adapta un manga al anime, bueno, cuando se hace bien.

NY. Es más difícil conseguir el equilibrio cuando se hace anime. Hay cosas que pueden desvirtuar al personaje al pasarse del manga al anime. Por ejemplo, en X, Kamui ha de ser Kamui, pero si en el anime sopla el viento se le acabará viendo la frente.

MA. Es que el manga suele omitir ciertos pasos.

NY. CLAMP dibuja personajes con las piernas larguísimas. Quedaría muy raro un personaje con esas piernas agachándose a recoger algo.

MA. Pero los personajes que dibujas son muy guapos.

NY. Procuro ser fiel al carácter del personaje cuando lo paso del manga al anime. Es la parte más difícil del trabajo. Muchas veces preferiría una imagen estática para representar al personaje. Es más estético.

MA. ¿Como te planteaste tu trabajo para Escaflowne? *La chica del pelo corto, por ejemplo.*

NY. Creo que queda muy chica de hoy lo de llevar el pelo corto. Da aspecto sanote. Saqué la idea de un personaje de pelo corto y ojos negros que me gustaba.

MA. ¿Era la primera vez que te encargaban un trabajo para la tele?

NY. Sí, así es. Era mi mayor deseo (risas).

MA. Es mucho trabajo, ¿verdad?, entre eso y lo de X.

NY. Tendré que estar con X hasta el estreno. Me gusta trabajar en anime, pero sobre todo me gusta ahora porque hacía tiempo que no lo hacía. La última vez, estuve dos años como si estuviera en la escuela.

NY. Te gusta dibujar las escenas eróticas ¿verdad?

MA. Sí, me gusta el pecho de las mujeres, por ejemplo (risas). Lo que pasa es que no sé dibujarlo como me gustaría.

NY. Pero, normalmente, a las chicas no les gusta dibujar erotismo ¿verdad?

MA. No creas. A todo el mundo le gusta ver cosas bonitas. Al ver cosas eróticas, por ejemplo la ropa interior, el corazón me late con fuerza (risas). Creo que los personajes masculinos son más seductores si los dibuja un hombre.

JAPAN COMIC SHOP

HOKUSAI

MANGA ORIGINAL DESDE 200 PTS

ETC

Comte´d Urgell.99.
08015 BARCELONA
TEL 93-451-6293

BOOK CD GOODS

TENEMOS MAS DE 10.000 MANGAS

Ateneo

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN

TEBEO ANTIGUO

JUEGOS DE ROL

FIGURAS DE TODAS MARCAS

WARGAMES

ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

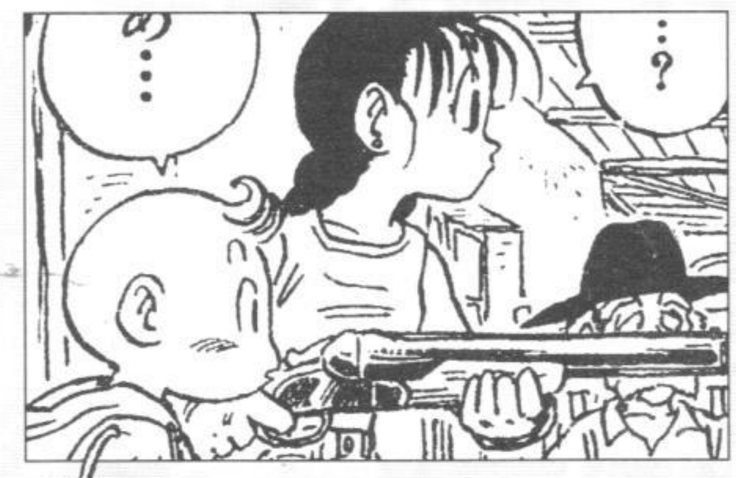
C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40

ALIEN X PEKE

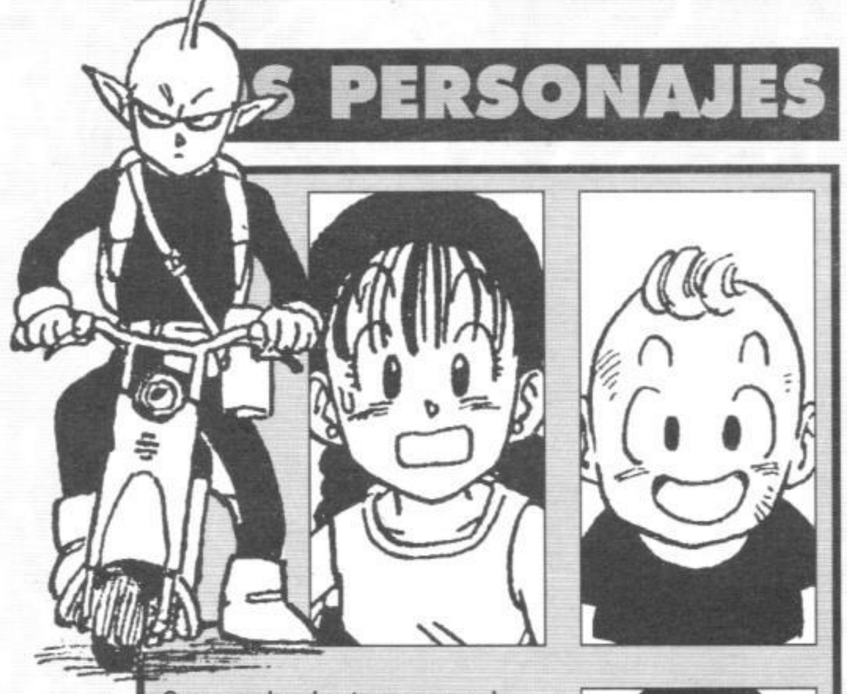
Peke, un extraterrestre con un look a medio camino entre Majin Boo y Piccolo, llega a la Tierra un poco por casualidad, durante una exploración que realizaba por el espacio. Al ver la Tierra, decide marcarse el pegote ante sus compatriotas (los habitantes del planeta Hanamaru) conquistándola sin ayuda. Pero, en medio de los delirios de grandeza y de las risotadas (todo esto de pie fuera de la nave), Peke se despista, se cae y va a parar a la misma Tierra que minutos antes pretendiera invadir. Una vez recuperado del susto, emprende la búsqueda de su nave, ya que sin ella difícilmente podrá conquistar nada y para poder desplazarse "toma prestada" una bicicleta que, tras comprobar la poca velocidad que desarrolla, abandona y la cambia por un vespino. Pero los vespinos necesitan gasolina, y Peke acaba quedándose sin ella, por lo que se la pide a la primera persona que se le cruza, Poko, un chaval de la zona. Pero el chico le

Creía que no volvería a tener la oportunidad de presentar una nueva serie de Akira Toriyama, por corta que ésta fuera. Es más, desde lo de *Go go Ackman,* habíamos tenido una sequía absoluta de sorpresas relacionadas con el autor, a menos que uno se conforme con los miles de diseños para vídeo-juegos que ha hecho en los últimos años. Esta vez, Tori nos la ha vuelto a jugar, ha vuelto a hacer lo de, por ejemplo, *Dub & Peter*. Es decir, darse el gustazo de plasmar una idea que debía rondarle por la cabeza en apenas 40 páginas y sin visos de continuidad para mayor dolor de sus fans. Claro que tampoco es cuestión de ponerse una venda y tragar todo lo que nos llegue firmado por el Bird Studio. En este mismo caso, *Alien X Peke*, que de eso estamos hablando, Toriyama llega al aprobado justito, sobre todo si lo comparamos con la mayoría de sus obras. Pero mejor dejo las valoraciones para cerrar el artículo y os cuento de qué va la cosa.

Os proponemos un juego. Sólo os hacen falta un ordenador, cierta habilidad informática y una copia del programa morph, ese que utilizaban en el video-clip de Michael Jackson en el que cambiaban de cara continuamente. Veréis que si hacéis un morphing de Boo a Piccolo el paso intermedio no distará mucho del bueno de Peke.



S PERSONAJES

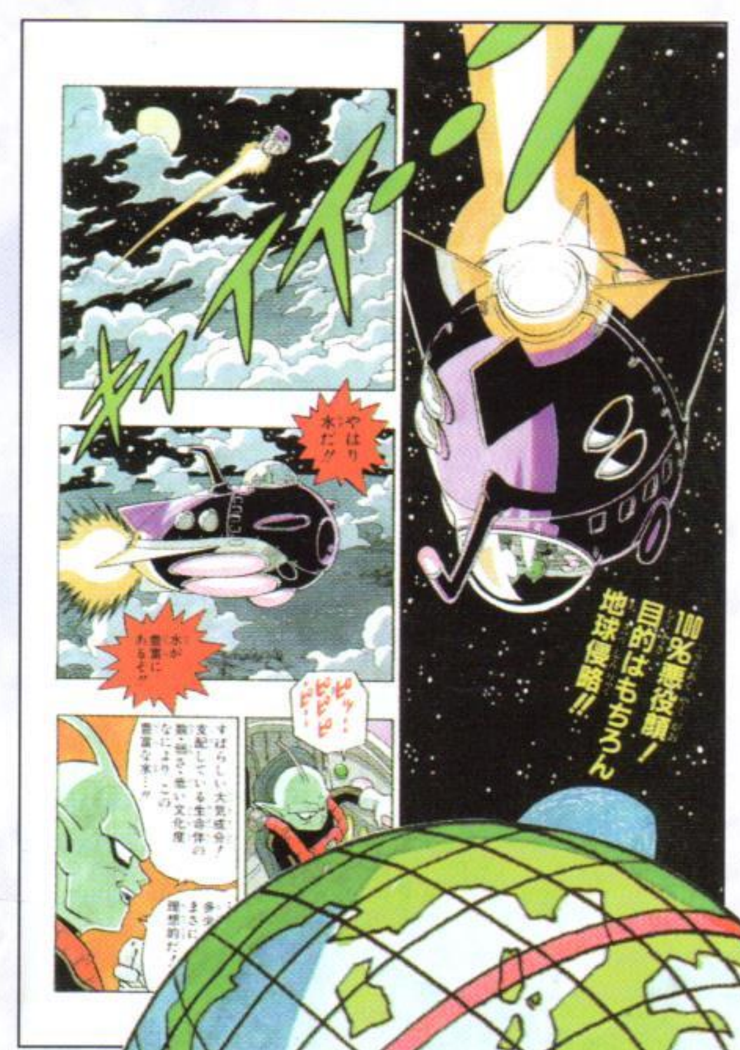


Se puede decir que no hay mucho que explicar. Están por el lado de los buenos Peke y Poko, la hermana de Poko y el abuelo de Poko. Por el lado de los malosos están Pepero y su banda de matones a sueldo, dispuestos a todo por cumplir las órdenes de su jefe, un personaje sacado directamente de una película de gangsters.

impone una condición para darle la gasolina: Peke deberá ayudarle a él, a su hermana mayor y a su abuelo a defenderse de Pepero, un terrateniente que les hace la vida imposible. Peke acompaña a Poko hasta su casa, en la que recibe una fría acogida por parte de la hermana del chico, reticente con los extranjeros debido a todos los problemas que han tenido que pasar por culpa de Pepero. El abuelo, en cambio, parece encantado con la visita y dice conocer a los Hanamarunenses. Poko confiesa que sabe dónde está la nave y Peke, ni corto ni perezoso, se lanza a recuperarla. Mientras, los matones de Pepero vuelven a presionar a la familia que se encuentra indefensa ante tanto matón. Es en ese momento cuando Peke decide olvidarse de su plan de conquistar la tierra, principalmente por dos motivos: uno es que le caen bien Poko y su familia, y el otro es que ha probado el zumo de naranja y le ha gustado tanto que no quiere arriesgarse a que desaparezca semejante néctar de los dioses. Peke soluciona el problema en un santiamén, pero

el abuelo no estaba al tanto del cambio de opinión de Peke, y mientras éste se peleaba con los matones de Pepero, él aprovechaba para destruirle la nave y evitar cualquier tentación extraña. Ese pequeño detalle obligará a Peke a quedarse en la Tierra. Claro que siempre le quedará el zumo de naranja como consuelo.

Alien X Peke es una serie menor de Tori. El dibujo está por debajo de lo que nos tiene acostumbrados el autor, y el diseño de los personajes reincide en los clichés de siempre. Da la impresión de que



Toriyama apenas haya hecho los bocetos y haya dejado el resto al equipo de Bird (cosa habitual los últimos años de *Dragon Ball*). Se hecha de menos la frescura de otras épocas y, sobre todo, aquel humor desenfrenado y picante que convertía a sus series en hilarantes comedias de enredo.

De todas maneras, de *Alien X Peke* se pueden aprovechar algunas cosas. El primer gag, el de la caída de Peke a la Tierra, es muy divertido, y la manera de defecar del extraterrestre también tiene su coña, sobre todo cuando descubrimos que utiliza sus excrementos como arma ofensiva.

Aun así, estas 40 páginas sólo han servido para abrirnos el apetito, para recordar que hay un señor que se llama Toriyama, que está ahí fuera y que seguro que aún tiene un montón de historias interesantes que contarnos. Mientras, a tomarlo con calma y a seguir atentos a las evoluciones del autor de comic más popular de los últimos años.

Armando Vila

Alien X Peke se dividió en dos entregas de 20 páginas que aparecieron en las páginas de los Shonen Jump 37-38 (un número doble) y 39.

Está clarísimo que los ejecutivos de Jump debieron dar gracias al cielo ya que, desde la marcha de *Dragon Ball*, *Yu yu hackusho*, *Shadow Lady* y *Slam Dunk*, la revista no ha dejado de perder lectores de forma continuada.

La verdad es que ahora apenas encontramos una o dos series de interés (aparte de las dos o tres clásicas como *Dragon Quest*).

El mes que viene empezaremos a hacer un repaso de las revistas de manga y sus contenidos, para que estéis al día de lo que se cuece en lo más profundo de la olla del manga.

CONTINUARÁ

PRESENTA: EL CONCURSO MANGA III

Enviad las respuestas a la dirección de **Camaleón Ediciones, Via Layetana nº 5, Ático 1ª, 08003 Barcelona** (o mandad un E-Mail a camaleon@lix.intercom.es)

1. Éste es un fragmento del tema en español de Mazinger Z.
Hemos quitado unas cuantas palabras.
Completa la canción.
El poder la ..... Koji puede .....
y con él su ..... Maaazinger.

2. ¿Quién es el creador de Gundam?

3. ¿Qué conocido premio de comic ganó al principio de su carrera Masakazu Katsura?

4. ¿De quién es colaborador habitual Michitaka Kikuchi?

5. ¿En que conocida serie televisiva de ciencia ficción se suelen hacer alusiones a Urusei Yatsura?

6. Cita seis obras de Osamu Tezuka.

7. ¿Qué editor francés publica Video Girl Ai?

8. Cita tres series de Satoshi Urushihara.

9. ¿En que OVA aparece el personaje llamado Otaking?

10. ¿Quién dibujaba las historietas de Pachún que aparecían en el Neko?

Primer Premio

Segundo Premio

Tercer Premio

Vía Laietana, 29, 08003 Barcelona.
Tel: (93) 310 43 52 Fax: (93) 310 45 21

PODRÁS ENCONTRAR:

- LOS ÚLTIMOS MANGAS DE IMPORTACIÓN.
- TODOS LOS MANGAS NACIONALES.
- TUS OVAs FAVORITOS EN VIDEO Y LASER DISC.
- FIGURAS EN PVC, CERÁMICA, ETC.
- SUPERDEFORMEDS.
- CROMOS, SHITAJIKIS, RAMI Y RAMI-CARDS.
- REVISTAS DE INFORMACIÓN NACIONALES E IMPORTADAS.
- POSTERS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS.
- ACETATOS ORIGINALES.
- LA MEJOR MÚSICA DE ANIME EN COMPACT-DISC.
- COMIC-BOOKS NACIONALES Y AMERICANOS.
- MERCHANDISHING DE STAR WARS, STAR TREK, ETC.

TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO

¡¡SOLICITE NUESTRO CATÁLOGO!!

TENTACIÓN

Este mes, y por petición popular, dos libros de ilustraciones, y ni más ni menos que a color.

El primero es *Temptation* de Hiroyuki Utatane. Ya os habíamos hablado de él cuando hicimos el avance de la serie de Glénat, pero como parece que os quedasteis con ganas, aquí tenéis más muestras del mismo. Por cierto, lo que vaticinamos va a cumplirse. La calidad de Utatane ha convencido y Norma va a publicar su serie *Seraphic Feather*.

Centrándonos en el libro, éste se compone de tres segmentos. El primero lo componen una serie de ilustraciones a todo color en las que el autor trata desde el sado al deporte pasando por versiones sexys de Papá Noël o estudiantes quinceañeras. El segundo segmento nos ofrece dos historietas a color del autor (material que editará Glénat) y el tercer segmento se completa con las historietas en B/N que ya habréis podido ver (viciosillos) publicadas.

En resumen, un tomo de lo más erotizante y muy aconsejable como libro de ilustraciones de calidad.

TENTACIÓN
138 págs..
B/N y Color.

TOKYO BABYLON

PHOTOGRAPHS

Está claro que las Clamp están de moda en Japón. Sus mangas son un éxito nada más aparecer y el último anime basado en una de sus obras, *X* (ver este mismo Neko), está siendo un éxito de público en los cines japoneses.

No es de extrañar que les vayan dedicando libros de ilustraciones a diestro y siniestro. Ahora le ha tocado el turno a *Tokyo Babylon* en un libro de cuidadísima edición en el que podemos ver a Subaru, Hokuto y Seishiro en mil y una poses y mil y un modelitos.

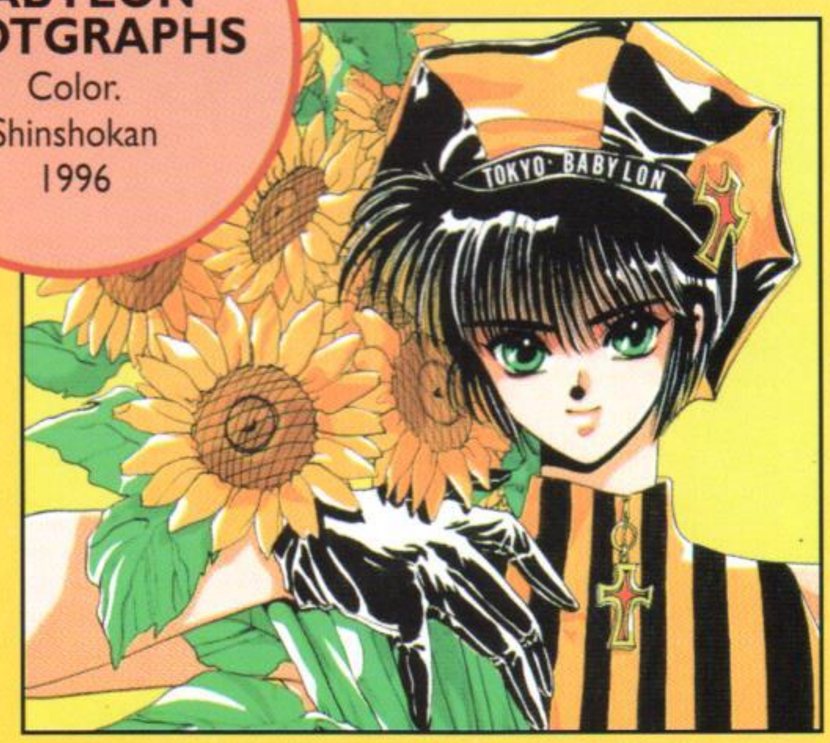
Las ilustraciones del libro están trabajadas con colores muy vivos, muy planos. Hay predominancia de colores básicos, el amarillo, el rojo, el azul y el negro, e infinitas combinaciones entre los mismos.

En el tema de las composiciones también manda la originalidad. Casi todas las ilustraciones acaban convirtiéndose en pequeñas alegorías visuales, en pequeños mensajes de una página en los que se esconden muchas de las claves para entender a los personajes de la serie.

Se puede decir que este libro, como casi todas las obras de Clamp, es un tira y afloja constante entre lo puro, lo básico y la ambigüedad.

Si os gustan las Clamp y vais bien de líquido éste es vuestro libro.

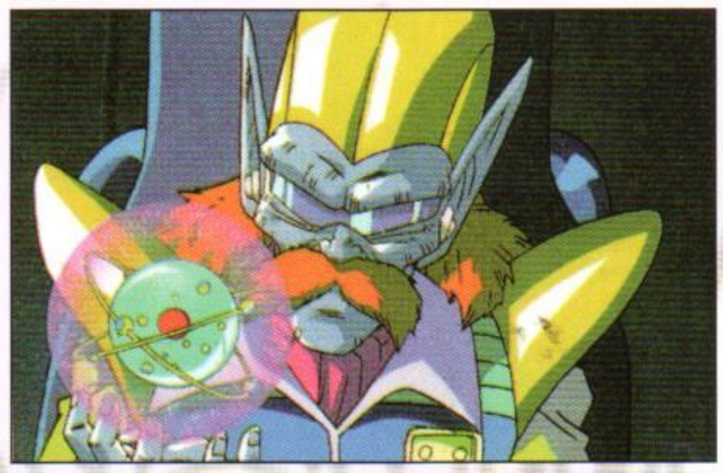
TOKYO BABYLON PHOTGRAPHS
Color.
Shinshokan
1996



TWO BABY LOU

DRAGON BALL
¡REGRESO A CASA!

Ya hemos superado la barrera de los 26 capítulos, la barrera que parece fatídica para las series de dibujos animados japonesas últimamente (echad un vistazo a las noticias). Pero *Dragon Ball* las ha visto de todos los colores y siempre ha capeado los temporales con pulso firme. Se supone que tendríamos que alegrarnos pero, tal como comentaba el mes pasado, los hechos son los hechos y la cosa no está como para tirar bengalas. De todas maneras, parece que los japoneses se han dado cuenta del problema de calidad (en las revistas del medio no les hacen ni caso y en las listas de personajes ya ni se huele *Dragon Ball*) y han decidido darle un giro a la serie (un giro no previsto inicialmente, porque la historia estaba planteada para menos capítulos). Pan, Trunks (que ya va con los pelos de punta) y Gokuh van a volver a la tierra ante la amenaza de Baby, un renegado Tsufur con la habilidad de poseer a la gente.



Entre los poseídos estará Vegeta que parece que va a superar al Super Saiyano en estado 3. El tema de las posesiones obligará a diversos enfrentamientos padre-hijo,-amigo etc...

Otro giro inesperado, y que no deja de ser una iniciativa valiente y original, ha sido descubrir que Geru es un traidor, una especie de cebo destinado a atraer a

LOS TSUFUR

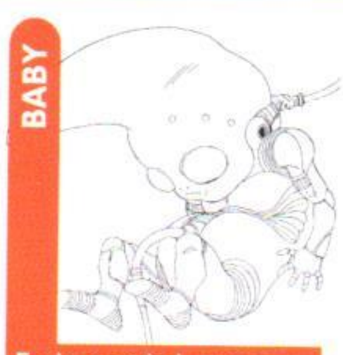
Los Tsufur eran nativos de Vegeta, como los Saiyanos. Pero la agresividad de estos últimos acabó con ellos. O eso creían los Saiyanos. Ya se las tuvieron con un Tsufur en las OVAs de *DBZGaiden* y ahora parece que la venganza de este pueblo de científicos llegará de la mano de Baby. De momento ya ha empezado a sembrar el caos.

DRAGON BALL GT: POWER LEVEL 18

Ha salido una nueva serie de cards sobre las aventuras de Son Gokuh en *Dragon Ball GT*. Esta vez se trata de una de las series de Bandai con más solera, la Power Level. En esta entrega nº18 nos encontramos los cards del nº 749 al nº 792. Hay cuatro cards prisma y dos especiales con el nombre en dorado de Rilld y Gokuh. En esta ocasión encontramos imágenes de Rilld, del Mega Cannon Σ, de Trunks en estado super saiyano y un montón de imágenes de lo más jugosas cubriendo casi los últimos capítulos emitidos de la serie en Japón.

¿QUIÉN ES QUIÉN?

LLOD
Consume gente convertida en muñecas.

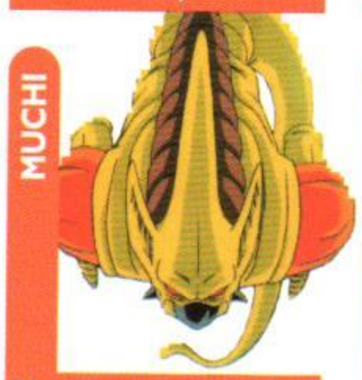

BABY
Es la entidad que controla al Dr. Myu.

DR. MYU
Uno de los cerebros tras todo el jaleo.

DOLL TACKY
Uno de los lacayos del Dr. Myu.

MEGA CANNON Σ
Dos "piezas" del Mega Cannon Σ.

SUPER Σ I
Resultante de combinar varios robots.


MUCHI
Un ser que se transforma de vara a organismo.

RILLD
Rilld como Hiper Mega Rilld y sin transformar.

SUPER Σ II
Resultante de combinar varios robots.

MEGA CANNON Σ
Las otras dos piezas del Mega Cannon Σ.

Gokuh y los demás a una trampa mortal. Es todo un atrevimiento lo de crear un personaje, hacer que caiga simpático a la gente y luego darle una vuelta de tuerca de este tipo.

Esperemos que todos estos cambios le aporten ritmo y emoción a la serie, un ritmo que tuvo en los primeros capítulos y que perdió demasiado pronto. Por cierto que parece que, de momento, la emisión de los episodios de *GT* por televisión está en suspenso por motivos que podrían ser... digamos que espectaculares.

Nos han prohibido desvelar la noticia, pero si se confirma va a ser una verdadera bomba y, a lo mejor, un empujón vitalizante al anime en nuestro país. El mes que viene os contaremos más sobre el tema.

Armando Vila

RESÚMENES

Al saltarnos un mes, el tema de los resúmenes se ha retrasado un poco. Por eso este mes os vamos a hacer unas mini-sinopsis de los capítulos a venir. Si preferís este sistema a las reseñas largas nos lo decís y seguiremos así. Si este sistema no os gusta y preferís el antiguo pues lo mismo, nos escribís.

Cap. 12 Gokuh Derrota a Muchi-Mochi tan sólo para tener que enfrentarse acto seguido a su vara convertida en un látigo viviente. Gokuh acaba venciendo pero una amenaza mayor aparece, el gigantesco Llod..

Cap. 13 Se descubre que quién está detrás de la religión que venera a Llod es Doll Tacky, un extraño personaje que tiene en su poder la muñeca en que se ha convertido Pan. En este capítulo vemos como el Dr. Myu quiere hacerse con Pan y ante la negativa de Doll Tacky los hecha a los dos dentro de Llod.

Cap. 14 Llod se ha convertido en un ser casi invencible gracias al último alimento entregado por el Dr. Myu. Pero desde dentro del mismo Doll, los hermanos Para y Pan urden un plan para derrotarlo. Consiguen llamar la atención de Gokuh y mediante un ataque combinado derrotan a Llod y liberan a todas sus víctimas.

Cap. 15 Ya tienen dos bolas y Geru localiza una tercera. Capítulo de transición con problemas en la nave, bichejos malvados intentando hacerles la puñeta, mucho sol y un Geru que se espabila por su cuenta para encontrar la bola. Geru empieza a destaparse.

Cap. 16 Gokuh y los demás llegan a M2, el planeta natal de Geru donde les espera una bonita trampa tendida por Llird, uno de los secuaces del Dr. Myu.

Cap. 17 Gokuh y Trunks están capturados. Han sucumbido ante Llird y sus robots. Pero Pan sigue libre e intenta ayudarles como puede. Pan acaba disfrazándose de robot y va a parar a un centro de desguace donde otros robots le explican la historia de M2. Pan intenta rescatar a Gokuh y tras superar varios enemigos es detenida a poca distancia de su objetivo. Pero Gokuh está harto de la situación y se libera.

Cap. 18 Rilld manda a Nege, Rivet y Vis a destruir a Gokuh. Estos tres robots pueden convertirse en una arma muy poderosa, el Mega Cannon Σ. Pero Gokuh no se corta un pelo y acaba con él.

Cap. 19 Los preámbulos se han acabado. Llird entra en acción y no tiene ganas de broma. Persigue al grupo hasta la Tako y consigue convertir en metal a Trunks con un rayo que le sale de la boca. Pan va en su ayuda, lo que deja a Gokuh sólo ante el peligro.

Cap. 20 El Dr. Myu es el cerebro tras todo este embrollo. Tiene la intención de descubrir el secreto del poder de los Super Saiyanos para utilizarlo a su favor. Mientras Gokuh sigue luchando con Llird, que ahora se ha convertido en Hiper Mega Llird.

Cap. 21 El Hiper Mega Llird es capaz de utilizar el planeta M2 a su favor. Con los metales del mismo consigue capturar a Gokuh y acto seguido a Pan. Los tres son enviados al laboratorio del Dr. Myu. Y eso que Pan había conseguido una bola.

Cap. 22 El Dr. Myu había creado un robot mucho más fuerte que Llird. Se llamaba Myutant, pero acabó destruido por culpa de Trunks. Baby se revela como el verdadero enemigo.

Cap. 23 Llird sigue vivo y la única manera que tienen nuestros amigos de derrotarlo es lanzando un rayo conjunto, es decir, enfocando sus tres kis a la vez. Pero no es el único peligro. La nave está a punto de chocar contra el Sol.

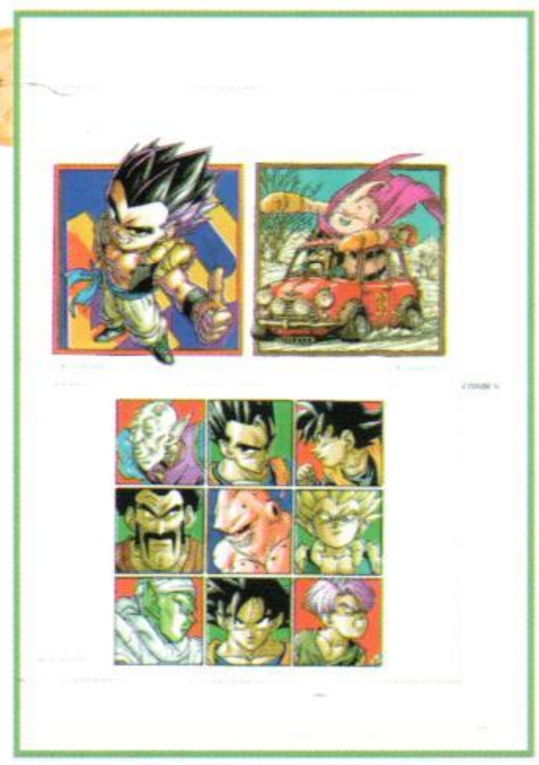
Cap. 24 Gokuh capta la esencia de un viejo contrincante mientras intenta que no le pongan una inyección. ¿Quién será ese contrincante?

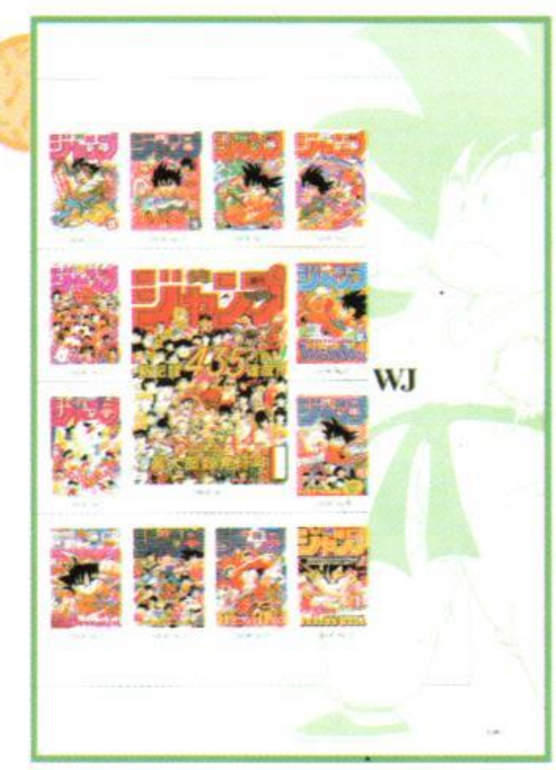
Cap. 25 Goten tiene una cita con una chica, Palece, pero aparece un misterioso personaje que pone en peligro a la Tierra y la cita de Goten se estropea.

Cap. 26 Gokuh ya ha encontrado la sexta bola y quiere dejar las búsquedas de bolas para buscar un contrincante. Mientras Goten tiene que enfrentarse a Baby y también a Gohan que está poseído por Baby.

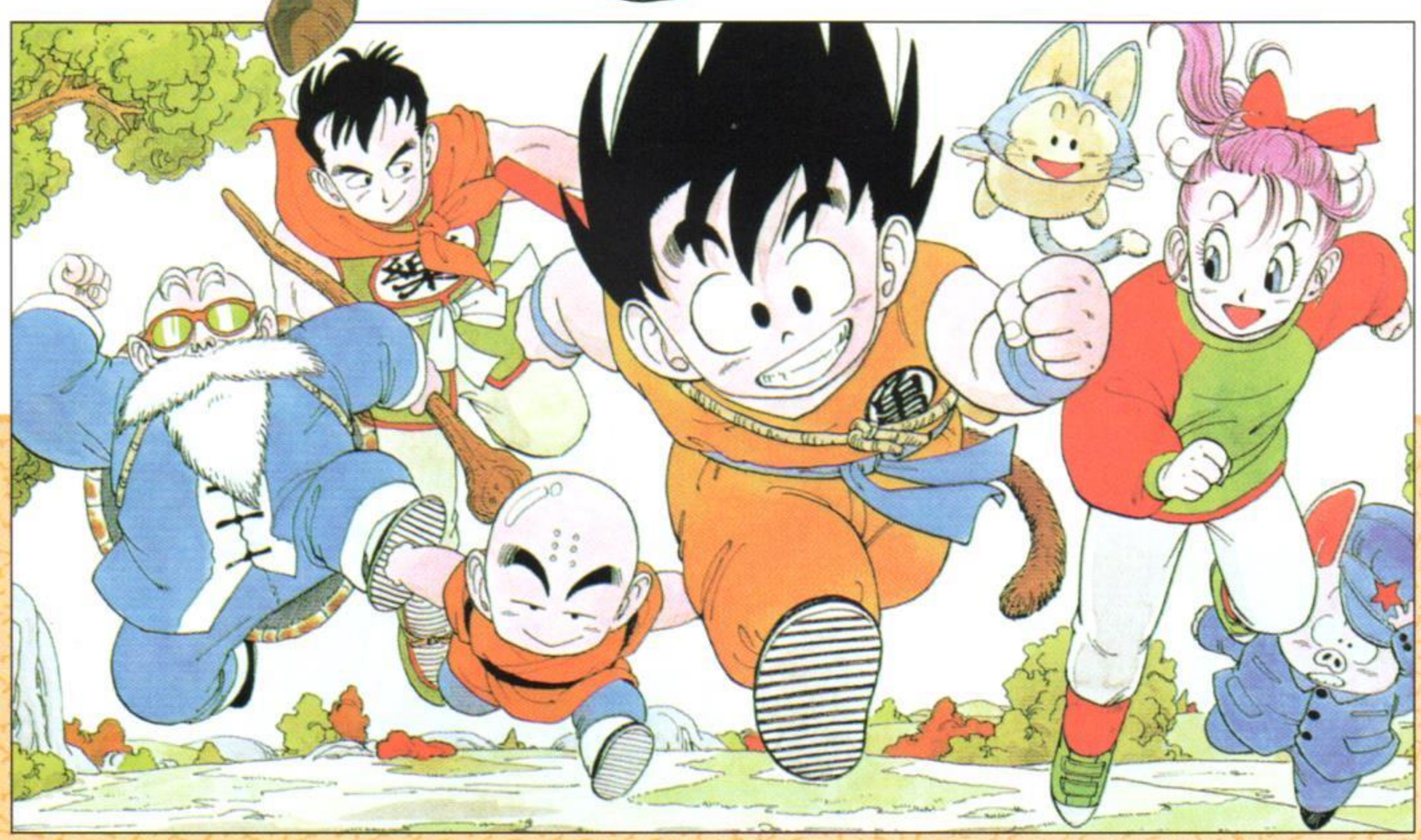
Cap. 27 Vegeta se encuentra con Gohan al volver de la compra con Bra. Pero se da cuenta enseguida de que no está normal. Está poseído por Baby, el último Tsufur dispuesto a vengarse de los saiyanos. El enfrentamiento Vegeta-Baby está servido.

DRAGON BALL
ILUSTRACIONES COMPLETAS



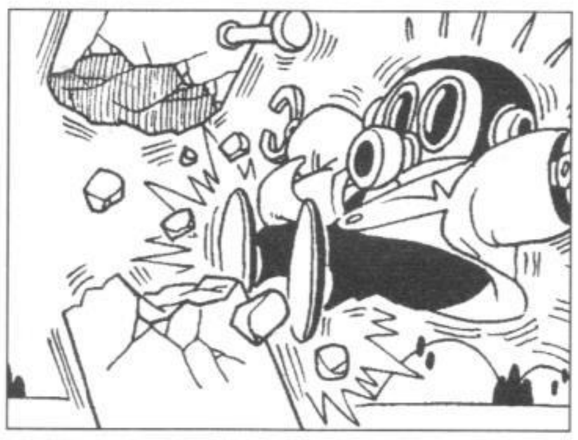


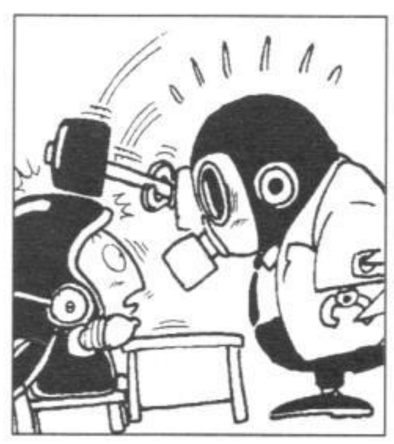
El libro de ilustraciones de *Dragon Ball* es un tipo de producto que debería haber existido en el mercado hace tiempo. Y es que, a pesar del tremendo éxito de la serie en España, los productos derivados de *Dragon Ball* siempre han escaseado. A bote pronto podemos recordar algunas pegatinas, alguna carpeta horrible, una colección de cromos olvidable de Ediciones Este y las series de cards de Panini. Un bagaje pobre para una saga que se ha convertido en uno de los fenómenos socioculturales más intrigantes y espectaculares de los 90. Esta precariedad ha obligado al fan a agudizar el ingenio para conseguir material con la imagen de Gokuh y Cía. Las fotocopias, los viajes a París y las pirateadas varias fueron el primer paso, la creación de pequeñas distribuidoras de material de importación fue la continuación más o menos lógica. Pero han tenido que pasar bastantes años para que nos llegue el primer producto derivado realmente digno y producido directamente para el mercado español. La enciclopedia de *Dragon Ball* fue una idea de los japoneses para aprovechar el follón que se organizó con el final del manga. En principio tenían que ser siete volúmenes, pero luego se inventaron dos especiales dedicados a los cromos y, para redondearlo, se sacaron de la manga el *TV Ani- mation part 3,* un octavo volumen encubierto (y vendrán más, seguro). Ahora el primero de esos tomos llega a España de la mano, cómo no, de Planeta-DeAgostini en una coedición realizada con Glénat Francia. Es decir, se han impreso juntas la versión francesa y la española para abaratar costos. La edición les ha quedado de lo más aparente. Es calcada a la original y el precio (unas 1900 ptas) les ha salido bastante competitivo. Pero los que esperen los siguientes volúmenes que se armen de paciencia. Este primer tomo se ha podido adaptar por lo sencillo de su composición. Casi todas las páginas son ilustraciones y no hay excesivo trabajo de adaptación. Pero los demás números de la colección están trufaditos de texto lo que supone traducción del japonés, montajes de artículos, etc, etc... Parece ser que para poder editarlos tendrían que ponerles un precio desorbitado y de momento no les buena parece una opción, sigh.



Este primer volumen de la enciclopedia es un repaso exhaustivo a las ilustraciones de *Dragon Ball* aparecidas en diferentes mangas y revistas, unas 220 páginas repletas de dibujos de toda clase y realizados con las técnicas más diversas. Imprescindible para fans de *Dragon Ball* y A.Toriyama.

TALLER DE MANGA





Aver, ¿a cuántos de vosotros os gustaría ser mangakas? Seguro que os lo habéis planteado pero no sabéis exactamente qué hay que hacer para conseguirlo. Este *Taller de Manga* aparece en el mercado con la intención de ayudaros a alcanzar vuestro objetivo, o como mínimo para daros las guías que os han de ayudar a entender el proceso creativo que hay detrás de cada manga. Es pues una buena oportunidad no sólo de aprender, sino también de descubrir el proceso que precede a toda obra.

Y qué mejor que contar para ello con el más popular de los mangakas: Akira Toriyama. Tori, con la colaboración de Akira Sakuma, repasa, a lo largo de las 190 páginas que componen este tomo, la planificación previa de las historias, el uso de las tramas, la forma de entintar, cómo presentar las obras en las editoriales... Eso sí, todo pensado para los lectores japoneses (en concreto los más jóvenes), con el despiste que eso supone a veces para los que no lo somos. El libro incluye todo un apartado dedicado a las obras que se recibieron para el concurso de manga del *Shonen Jump*, con comentarios de los errores por parte del propio Toriyama, una sección sin demasiado interés para el lector español. Por supuesto, el dibujo rezuma la sencillez y el humor habitual en Toriyama, O sea, que aunque no tengas la más mínima intención de convertirte en mangaka, podrás pasar un buen rato con él y te ayudará a entender un poco mejor en qué consiste eso de dibujar comics e intentar publicarlos.

El tema de la lectura al revés y Planeta no tiene demasiada vuelta de hoja. En su día la editorial planteaba una supuesta política de no ceder, de no dejarse imponer un sentido de lectura ajeno. Ahora eso quedó atrás y los supuestos impedimentos han desaparecido. Ni siquiera en este caso en el que se supone que el objetivo es enseñar a los más jóvenes a entender el comic, parece que haya impedimento para invertir el sistema de lectura. Lo que va a pasar con todo esto del sistema de lectura es que al final, el Taller de manga para lo único que va a servir es para añadir confusión, transmitir datos erróneos, dificultar un poco más el que los chavales se acerquen al tebeo.

Por que al fin y al cabo, si el Taller de manga sólo pretende ser un producto para completistas de Toriyama con importar unos cuantas cajas de tomitos habría bastado.

Pero esto es lo que hay y si todo este cambio de opiniones acaba consiguiendo que se publique el Dr. Slump habrá que hacer de tripas corazón y aceptar que, cuando nos interesa, todos acabamos cambiando de forma de pensar.

Y es que en el fondo los humanos somos débiles.

Las clases de Toriyama se han dejado tal y como las ofrece el autor, es decir, todas sus enseñanzas hay que reinterpretarlas y adaptarlas a nuestro sistema de lectura, a nuestro sistema narrativo.

No os despistéis y empeceis a dibujar al revés.

GUNDAM 0080

Gundam ha llegado por fin a España y lo hace de la mano de su creador Yoshiyuki Tomino, encargado de realizar el guión de la adaptación al comic de la OVA de seis partes *Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket*. Situada durante el final de la Guerra de Un Año (tiempo en el que transcurre el Gundam original), 0080 narra la crudeza de la guerra vista a través de los ojos de Alfred Izuruha, un muchacho de diez años. Por pura casualidad, Alfred traba amistad con Bernie, un piloto de Zeon novato que ha sido derribado sobre SIDE6 durante una escaramuza para destruir o capturar el nuevo Gundam RX-78 NT-1 de la Federación. A esta relación se añadirá Christine McKenzie, piloto de la Federación y vecina de Alfred. Los resultados, cómo no, serán catastróficos, reflejando la crudeza de una guerra que, al igual que en la vida real, está conduciendo a la Humanidad a su propia destrucción. La adaptación del guión ha sufrido una simplificación con el paso del anime al manga. Algunos aspectos como la relación entre Bernie y Christine no han sido tratados. El dibujo, realizado por Shigeto Ikehara, tiene una marcada inspiración en el manga clásico de los 60 y 70 y resulta bastante efectivo, a pesar de que a algunos les pueda parecer demasiado simple.

Por lo demás, *MS Gundam 0080: War in the Pocket* es un producto más que decente con el que disfrutarán los incondicionales del género de mechas. No es que sea la octava maravilla pero se deja leer y tiene cirto gancho.

Esperemos que esto sea sólo un aperitivo y que pronto podamos disfrutar de productos de tantísima calidad como *Gundam Wing* en nuestro país.

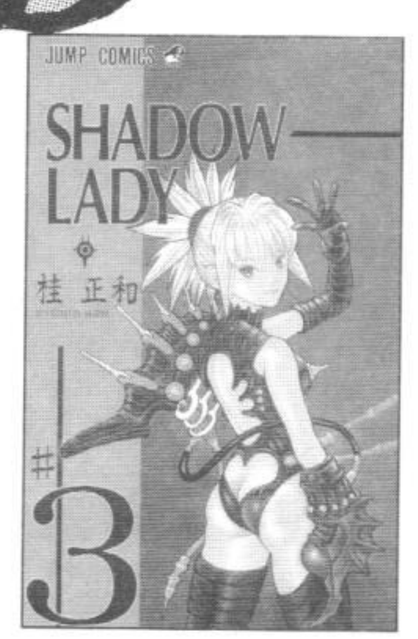
Este *Gundam 0080* es un producto de otra época y otro mercado. La estética está un poco desfasada y puede costar entrar en la historia por todas esas barreras. Pero una vez superados los obstáculos uno se encuentra con una historia llena de sensibilidad y pasión.

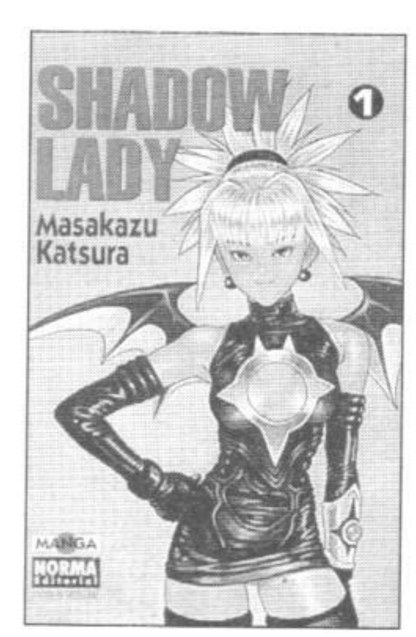
Cuando se editan tebeos traducidos se plantéan toda una serie de problemas y limitaciones. Para empezar hay que conseguir que te faciliten material para poder hacer las portadas de la serie. Cuando te han dado el material tienes que conseguir la aprobación de la editorial madre para poder salir a la calle y esperar respuesta. Esto en el mejor de los casos, porque en muchas ocasiones la editorial que te ha vendido los derechos no tiene material que pasarte para montar las portadas y entonces hay que intentar agudizar la imaginación. Este es el caso de *Gundam 0080*. Los japoneses no facilitaron material a Planeta-DeAgostini para realizar las portada de la serie. Además estaba la imposibilidad de utilizar material del anime o derivados. La solución por la que han optado es la de siempre, coger una viñeta y utilizarla de portada, pero esta vez lo han hecho con bastante más oficio que lo que nos tenían acostumbrados. Han cogido una viñeta del interior del tebeo, han limpiado la imagen del Gundam y la han coloreado por ordenador. Una vez trabajada la figura han aprovechado el recorte de la misma para integrarla con un fondo generado por ordenador. Ya os habíamos comentado que nos daba la impresión que las cosas estaban cambiando en Planeta y cosas como esta parecen confirmarlo. De todas maneras han sido muchas meteduras de pata y tienen que trabajar más para hacerse perdonar.

SHADOW LADY

Ha tardado poquito en llegar. *Shadow Lady* ya está dispuesta a invadir nuestras estanterías. La historia (ya la hemos contado varias veces) gira en torno a Ami Komoriya, chica tímida de día que se transforma de noche (gracias a un mágico maquillaje) en una ladrona-heroína: Shadow Lady. A la que acompaña su mascota, Demota, encargado de vigilar que no le pase nada. Esta tercera versión del personaje, nos trae una Ami de 17 años perseguida por todo el mundo, especialmente por el joven Bright Honda, del que no puede evitar enamorarse. Pero Shadow tiene una rival: Lima Hosokawa (de día) o Spark Girl (de noche). También enamorada de Bright y enfrentada a nuestra protagonista. Ami se encontrará con unos demonios que pretenden matar a Demota y sólo puede salvarlo encontrando cinco piedras "Maseki", que poseen los poderes necesarios para derrotar a los demonios. Shadow acabará enfrentándose con los demonios... *Shadow Lady* ha recibido fuertes críticas en Japón por lo simplista de la historia, a vosotros os toca juzgar.

Lo que no os va a faltar en la serie es el grafismo que ha hecho famoso al autor japonés, es decir chicas monísimas y postalitas sexys marca de la casa en cada esquina de cada página.





La cosa empezó en el 92. Katsura publicaba en el *Virtual Jump* las primeras páginas de *Shadow Lady* (las que tenéis aquí abajo) y lo hacía a color. Pero la serie se cerró a las pocas entregas sin mayores explicaciones. Más tarde *Shadow Lady* volvería a la vida en el número 3-4 del *Shonen Jump* del año pasado con 46 páginas de historieta. La historia era más o menos autoconclusiva, pero *Shadow Lady* se resistiría a morir y ese mismo año, más concretamente en el *Shonen Jump* nº 31 el personaje reaparecía en su encarnación más duradera, el suficiente material para tres tomos (en los que también se incluye la segunda versión del personaje).

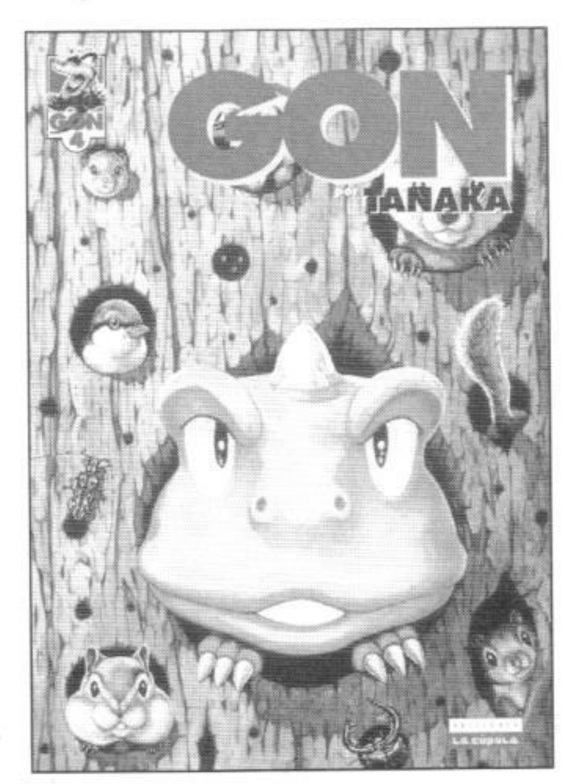
Ha sido mucho trote para una heroina con poca historia. De todas maneras parece lógico que Katsura se interese por un personaje que combina dos de las cosas que más le gustan. Las chicas exhuberantes y los super héroes.

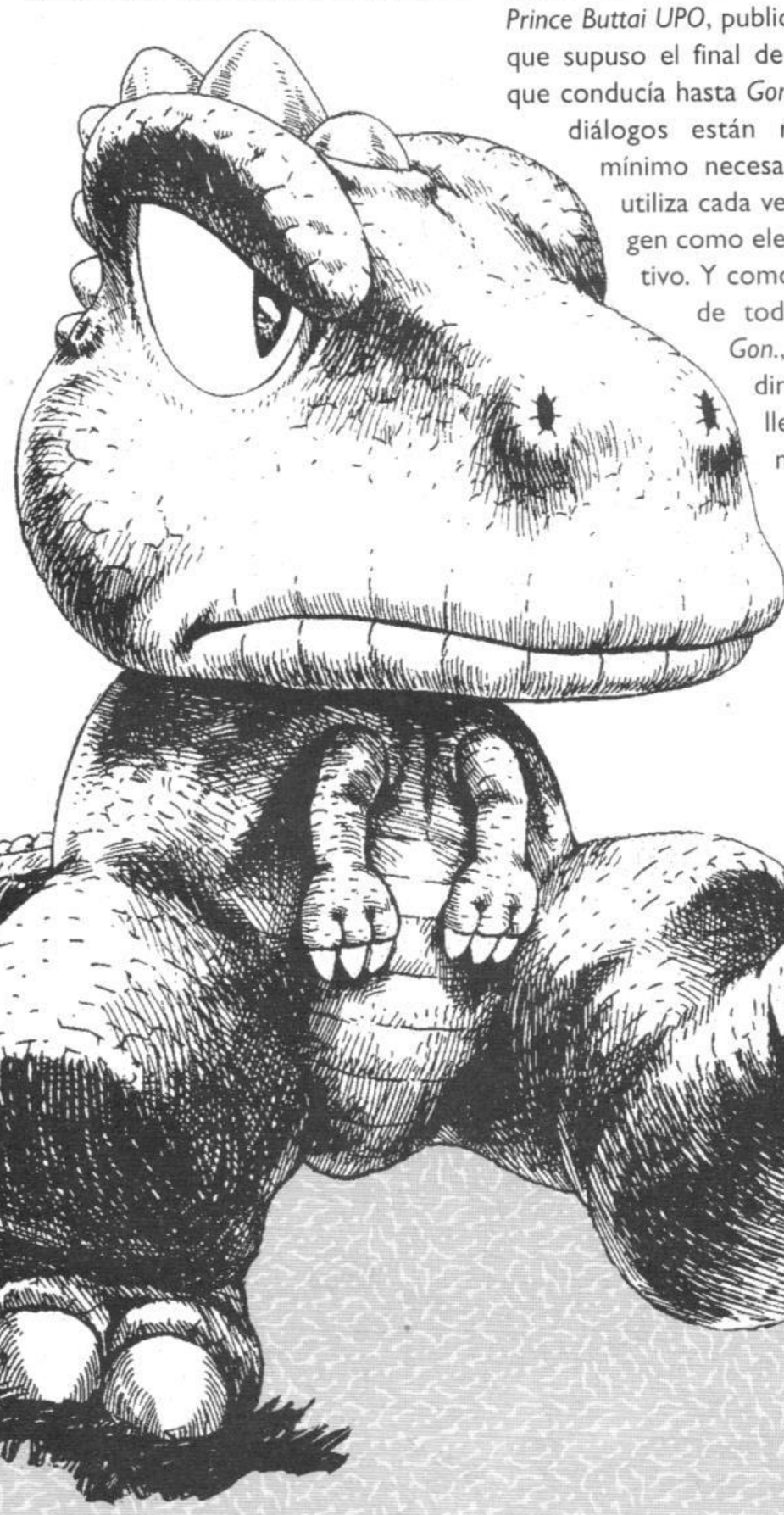
Ahora habrá que esperar a ver como será su próxima reencarnación, si la tiene.

Los primeros rumores indicaron que *Shadow Lady* se eliminó del Shonen Jump por falta de interés de los lectores, pero sin embargo, los últimos rumores apuntan a que Katsura va a retomar el personaje y a volver a publicar sus aventuras en la revista. ¿Qué rumor será el bueno?

GON

Masashi Tanaka nació en 1962 en Shinane y estudió dibujo en Osaka antes de mudarse a Tokio en 1984. Un año después, en 1985, Kodansha le publicaba *Demon*, su primera obra, en la que ya se podía observar su preocupación por la forma y el ritmo de narración. Fue con *Flash*, publicada por Kodansha en 1986, que se dio a conocer. Se trataba de una especie de western sazonado con un toque de erotismo. En 1987 se publica *Miss Marvel no Sutekina Shoobal*, recopilación de historias cortas en las que da rienda suelta a sus fantasías eróticas en un recorrido histórico de lo más curioso. 1988 fue el año de *Booken! Victoria Goo!*, que narra las aventuras del capitán Barnes y la pirata Amanda. Un capitán que hace su voluntad por encima de las leyes de los hombres y la naturaleza, excepto con la tozuda Amanda. Sin embargo, el decisivo punto de inflexión fue *Mikakunin Prince Buttai UPO*, publicada en 1990, que supuso el final de la evolución que conducía hasta *Gon*. Ya aquí, los diálogos están reducidos al mínimo necesario y Tanaka utiliza cada vez más la imagen como elemento narrativo. Y como culminación de todo esto llegó *Gon.*, el pequeño dino que le ha llevado al reconocimiento dentro y fuera de su país. La ausencia de diálogo explica su éxito sin fronteras. *Gon* es uno de los mangas que mejor representa una de las características que han convertido este género en un éxito internacional, la narrativa visual.





En este cuarto ha sido editado casi simultaneamente en todo el mundo, como si un super estreno de cine se tratara. Y es que Gon es mucho Gon.

JAM!!

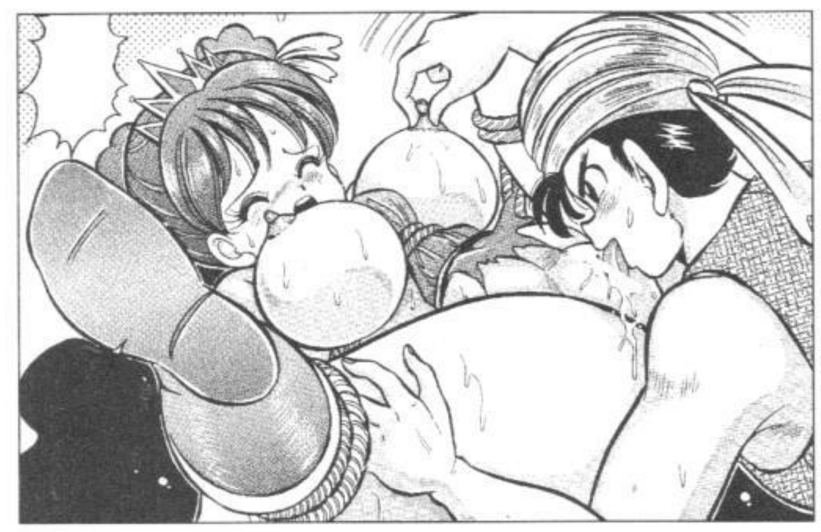
Mina y Mirin son las dos detectives protagonistas de esta serie. Las dos atractivas defensoras del bien corren a lo largo del tomo, que incluye tres capítulos diferentes, riesgos de todo tipo: protegerán a un gángster malo (que acaba redimiéndose) de otros gangsters aun peores, poniendo en peligro sus propias vidas; liberarán a una chica rica secuestrada y después conseguirán eludir la muerte gracias a sus portentosas habilidades, aunque el padre de la chica acabe denunciándolas a la policía; o se verán envueltas en la rocambolesca historia de un anillo, que fuera del padre de Myrin, buscado por todos y unos zombies del Brasil. Esto es el argumento de *Jam!!*, que no destaca especialmente por su "dificultad", sino por una cierta tendencia a los recursos fáciles. En definitiva, se trata de una especie de híbrido entre *Gun Smith Cats*, de Kenichi Sonoda y *You Are Under Arrest*, de Kosuke Fujishima. O sea, un manga con unas chicas monas (¡cómo no!) que, en este caso, hacen de detectives y que de vez en cuando enseñan las braguitas o salen en pelotas.

Sin duda la mejor de las bazas del *Jam!!* es un dibujo bastante atractivo, bien trabajado por la autora, Sora Inoue, un trabajo bien hecho puesto al servicio de una historia sin mayores alicientes. Simplemente entretenido.

Las principales bazas de Jam son el erotismo encubierto, la acción desenfrenada y un sentido del humor muy peculiar y presente en todas las páginas. Unas bazas no precisamente originales, pero en este caso no del todo mal utilizadas.

VIRGIN DOLLS

La ración de manga erótico de Norma de este mes llega con *Virgin Dolls*, primer tomo de un total de cuatro del desconocido Wataru Watanabe. A lo largo de sus 96 páginas asistimos al habitual catálogo de situaciones eróticas, convertidas en algo de lo más cotidiano:sexo y más sexo sin problemas de ningún tipo; las habituales situaciones ambiguas con las que se quiere que el lector se identifique, esas de "me fuerzas, pero lo haces tan bien que acaba gustándome"; escenas de 'chica con chica' que tanto gustan... nada nuevo. Resulta curioso que los chicos sean tan parecidos entre sí, buscando quizás crear la sensación de indefinición en los protagonistas masculinos para facilitar al lector el identificarse como verdadero (e imaginario) protagonista de semejantes hazañas. Está claro que el público al que se dirige es el masculino y eso, que es característica común en todo el manga erótico que se publica en nuestro país, nos hace preguntarnos: ¿y las chicas, qué? ¿dónde está el manga erótico dirigido al público femenino? Es algo que puede provocar el alejamiento de ese público, que nunca había participado tan activamente como en el caso del manga. Esperemos que las editoriales no caigan en el error de olvidarse de las chicas y pronto aparezcan obras eróticas menos "machistas", que las hay y tan dignas como las que se están publicando. En cuanto al dibujo de este *Virgin Dolls*, lo más sorprendente es la redondeada anatomía de las protagonistas, toda ella construida a base de 'globos': globos grandes y más grandes. Menuda obsesión tienen los 'japos' con los atributos tamaño boeing.



El material de la colección está sacado de dos tomo japoneses. El título de la serie ha sido modificado para la edición española pero no nos engañemos. No es probable que nadie se queje por ello.

TURGENCIAS

La Cúpula sigue en sus trece, cada día más y más centrada en el género que realmente lefunciona, el comic erótico, (ya sea europeo, americano o japonés). Este *Turgencias* llega al mercado como preludio del esperado *Bollicaos* (segunda parte del *Minifaldas* de Chataro). Vamos, que el número de series de manga erótico parece no haber tocado aún techo. Todas las editoriales han acabado aceptando la evidencia y, con diferentes tendencias, se han apuntado al carro del manga subidillo de tono. Todas con excepción de Planeta-DeAgostini, que parece tener algunos reparos a la hora de publicar material clasificable como erótico.

Resulta curioso que, editando prácticamente la totalidad de sus series de manga con el distintivo de "Sólo para adultos", no hayan abierto sus puertas a esta corriente generalizada. Sobre todo cuando esos reparos no se aplican a obras marcadamente violentas. ¿Doble moral? Sea como sea, lo que está claro es que, dentro del manga erótico que viene publicándose en nuestro país, hay dos corrientes básicas: una, con un estilo más cercano a la caricatura y algo más suave en cuanto a contenidos, abanderada por U-Jin, y otra, gráficamente más realista y mucho más dura en las historias, representada, por ejemplo, por el *Miss 130* de Chiyoji. *Turgencias*, para entendernos, está dentro de la segunda corriente. Vamos que si os gustó Miss 130 ya sabéis.

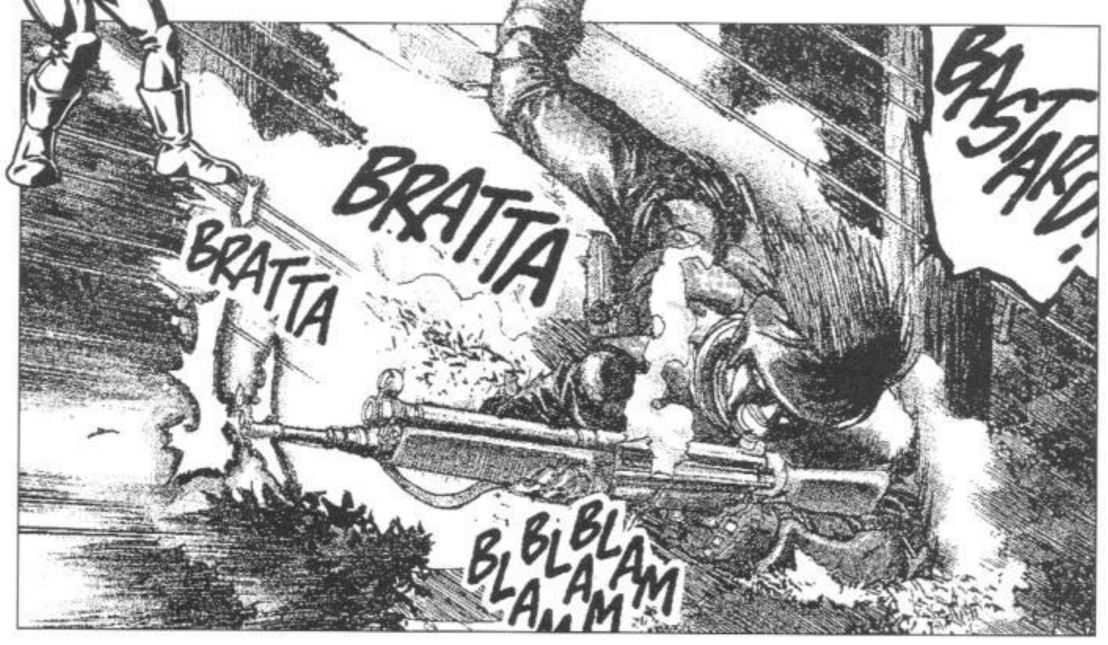
Viendo un manga erótico de este tipo a uno le vienen algunas preguntas trascendentales a la mente. ¿Donde comprará esta chica su ropa interior?, ¿como hará para entrar en una ascensor estrecho?, es más, ¿que le pasaría a alguien que entrara en el ascensor con ella?

NIÑOTAKU

Dos estilos completamente diferenciados en un flip book que reune a dos de los dibujantes preferidos por los aficionados. Alguna página original y portadas nuevas son lo más atractivo de esta recopilación con la que Inu se estrena editando tebeos.

Hay autores que poseen la habilidad de conectar con el público, que no precisan de un dibujo extraordinario ni aparatosidades narrativas. Autores que buscan la complicidad con ese lector con el que comparten gustos... y que la consiguen. El mejor ejemplo es, sin duda, el incombustible Cels Piñol, pionero del género. Otro sería David Ramírez, que desde que se diera a conocer con aquel *Pequeño Tomoka* no ha parado. Y es que el bueno de David ha sido, junto a C.J. Olivares y dejando de lado *Dragon Fall*, el autor de manga español que mejor ha calado entre el público. *Niñotaku* se ha convertido, en el tiempo que ha aparecido en la revista *Kame*, en uno de sus puntos fuertes. Y ahora Inu ediciones lanza al mercado este comic-book, firmado por los dos autores estrella de la casa. Para ello apuestan por un formato original, el flip-book. O sea: dos portadas, dos sentidos de lectura... en definitiva, dos comics en uno. Ésta es también una apuesta por los autores españoles, ya que supone el primer manga que editan, sumándose así al cada vez más amplio número de editoriales que apoyan la producción autóctona. Con el flip-book llega el final del *Niñotaku*, ya que Ramírez tiene previsto continuar con B^3 y seguir publicando mensualmente en el *Kame*, aunque no *Niñotaku*. Poco más que decir de unos comics cuyos autores conocéis de sobra y con los que seguro pasaréis un buen rato, que en realidad es lo que se pretende.

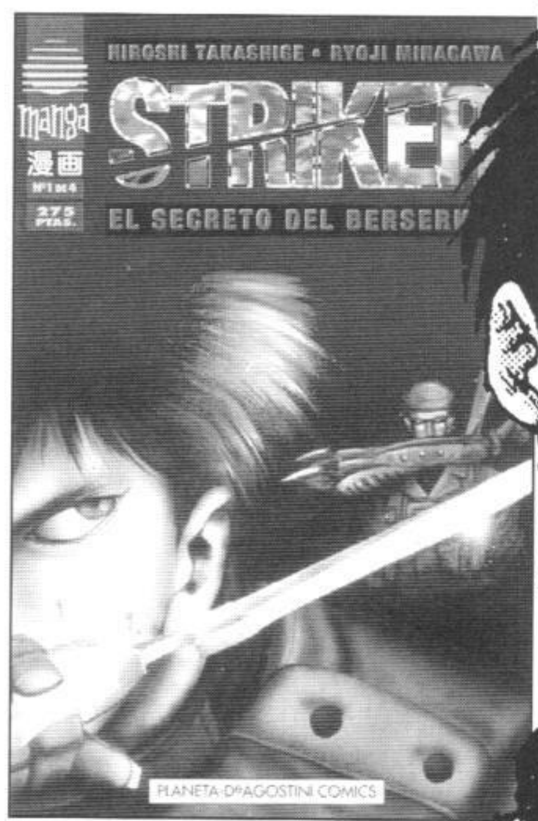
STRIKER



Resulta frustrante para muchos aficionados la manera en que Planeta ha publicado muchas series de manga: sólo un trozo, tan breve que ni tiempo tuvo de dejar buen sabor en la sedienta boca del otaku. Así que la inesperada vuelta de *Striker* tiene su interés, no sólo por la serie en sí, sino por la posibilidad de que se recuperen otros títulos que en su momento quedaron a medias.

De *Spriggan*, *Striker* para los amigos, se habían publicado 3 números en 1993, reproduciendo la primera miniserie de Viz dedicada a esta serie de Hiroshi Takashige y Ryouji Minagawa. El problema de publicar a partir de la edición americana es, por supuesto, que sus elecciones y errores se perpetúan. Si en Viz, por necesidades de paginación, se altera el orden de las historias, o se eliminan portadillas, etc., en la edición española se hará lo mismo. En el caso de *Striker*, esto significa que la primera historia que hemos visto en España estaba sacada del final del tomo 2 japonés. Y ahora veremos una segunda historia, sacada del tomo 3... ¡y aún no sabemos ni por qué Yu Ominae se metió a Striker!

Pero eso no debe impedirnos disfrutar de *Striker*. Es uno de los mangas con menos pretensiones y más interés que nos han llegado. Es una historia de acción sin concesiones, el protagonista les ha salido redondo y encima el morbo de las historias, con las extrañas y peligrosas antigüedades salidas del pasado de la Tierra, tiene interés. Para los que se perdieron la primera historia, *Striker* es la historia de Yu Ominae, un chico de 17 años que es, además, el mejor agente de la brigada Striker de la Fundación Arkham, una organización dedicada a investigar, controlar y, si es necesario, destruir, los restos de una antigua civilización hipertecnológica que en tiempos dominó la Tierra. Diferentes grupos políticos y militares persiguen el secreto de estos objetos, y la misión de Striker es asegurarse de que no los consigan. En esta segunda miniserie, subtitulada *El secreto del berserker,* que tendrá cuatro números, Yu Ominae toma por asalto una base europea en la que se investiga una extraña reliquia. La intervención del ejército liberó una peligrosa arma robótica, y Ominae se pasa el resto de la miniserie intentando a)que no le maten y b)cargarse al berseker. En resumen, mucha acción y un personaje que merece mejor suerte.



La verdad es que, a estas alturas, casi nadie se acordaba de Striker, pero haciendo los deberes y repasando la serie se redescubre un manga muy entretenido y con un protagonista con gancho.

R.G. VEDA

Es una pena que el shojo manga no acabe de cuajar en el mercado español. Hasta ahora las primeras incursiones del género no han tenido apoyo popular y las editoriales no parecec dispuestas a arriesgarse. Es una pena porque nos perdemos un montón de buenos mangas.

Dejando aparte lo que muchos fans opinen del shojo en general, es un descanso que alguna editorial se atreva a publicar un trabajo tan interesante como éste en España. *RG Veda*, (10 tomos), es uno de los trabajos más particulares de las CLAMP, una historia inspirada en el *Rig Veda*, los textos heroicos hindús, acerca de la rebelión que se produce en el mundo de los dioses para derrocar al tirano Taishaku-ten, que ha matado al legítimo emperador del cielo y ha eliminado a todos sus seguidores. El único superviviente es Ashura-oh, el hijo del principal general del depuesto emperador, y a su alrededor se ha creado una profecía: si consigue reunir a su alrededor a seis estrellas, Taishaku-ten caerá. Obviamente, éste está muy interesado en eliminar a Ashura-oh, pero en su defensa sale Yasha-oh, uno de sus súbditos. Ashura es sólo un niño, y para cumplir la profecía necesita la protección de Yasha. Si os parece un lío de nombrecitos, no sabéis ni la mitad. A lo largo de la historia aparecen un montón de personajes y todos tienen algo que ver en el destino de Ashura y de Yasha. Pero tranquilos, para ser shojo, la narración es especialmente densa: explicada al ritmo de, pongamos, *Tokyo Babylon*, *RG Veda* habría durado el doble de tomos. Pero la magia de *RG Veda* está en cómo la historia engancha desde el principio. Los personajes están perfectamente definidos, las seis estrellas aparecen con tiempo para que se especule sobre su identidad, todos tienen motivos para enfrentarse a Taishaku-ten, y encima, aún queda tiempo para dedicárselo a éste y a sus impresionantes generales. A ritmo de batalla y aventura, *RG Veda* nos mete en el universo de Ashura y nos ofrece algo irresistible: una historia épica, una buena historia. Así que dejaos de prejuicios y echadle un vistazo: no os defraudará.

LA DAMA DE FARIS

En este tomo de la saga de la guerra de Lodoss, los protagonistas, encabezados por Fraud, la dama de Faris, se enfrentan con las fuerzas del mal, dispuestas a conquistar el mundo de Lodoss, suplantando por un lado, a uno de los protagonistas, para sembrar la discordia entre el reino de Valis y el de Moss y tomando, por otra parte, el poder del pueblo de los enanos, el país de la piedra, donde hay un túnel que permite comunicarse con todas las cuevas de Lodoss. Además, los demonios han tomado posesión del castillo de Scad, convirtiéndolo en su cuartel general.

Ante esta amenaza, nuestros héroes se disponen a luchar, utilizando para ello tanto la fuerza física (es el caso de Beld) como la magia (Fraus y Wort).

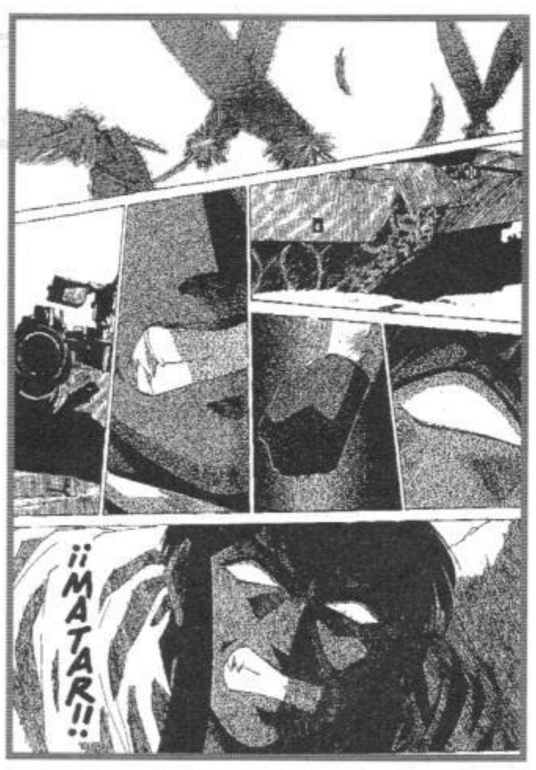
Como es normal, en este primer enfrentamiento nuestros héroes salen victoriosos, aunque, por supuesto, la guerra está muy lejos de estar ganada.

De hecho, la historia, en este primer volumen, no hace más que empezar, presentando a los héroes y villanos y situándonos en el mundo de Lodoss.

La dama de Faris es un manga que gustará a los aficionados a la fantasía heroica en la línea del *Señor de los anillos*, aunque con un tipo de dibujo que se aleja bastante de la inocencia clásica de dicha serie. El otaku tradicional tiene aquí una buena historia, repleta de acción y fantasía, con lo mejor del manga. Y el lector de otro género de tebeos puede encontrar una buena excusa para iniciarse en el manga, gracias a la temática tipo Tolkien y a que, a excepción de las escenas de acción, narrativamente se trata de un manga bastante atípico, muy próximo al modo de hacer americano. Y es que, de hecho, el dibujante confiesa su palpable admiración por el maestro Frazetta. Es uno de los motivos por los que, la serie gana mucho también en lo que al dibujo se refiere.

Lo más curioso de este especial es que su estética está llena de influencias cruzadas, influencias no japonesas. Una cosa no excesivamente habitual sobre todo en un género, el manga de fantasía heróica, que en Japón funciona con unas reglas mmuy definidas y un estilo muy concreto.

DARK ANGEL



Dark Angel no es un producto que, en una primera aproximación, pudiera parecer ideal para el mercado español. Un ritmo muy pausado y un sentido de la aventura muy personal (el de Kia Asamiya) hacen de la serie un manga difícil de vender en entregas cortas, o al menos al público español y con los precios de los mangas. Pero parece que si ha enganchado a un público, o al menos que Norma cree en la colección ya que va a seguir publicando material, más concretamente dos prestigios de 96 páginas. En estas páginas que nos han de llegar Dark prosigue su viaje hacia el país central. La cosa se complica cuando no le queda más remedio que atravesar un desierto. Durante una de las paradas para descansar tiene un extraño sueño en el que una muchacha llamada Sayan le dice que se comunica desde otro mundo, un extraño lugar en guerra en el que hay unas máquinas de guerra de metal (que no son ni más ni menos que tanques y aviones). Asamiya no ha cambiado en estos últimos meses, por lo que si no te gustan *Silent Möbius* o *Gunhed* no te acerques a *Dark Angel*. Si por el contrario flipas con Asamiya o aun no has tenido la oportunidad de probar no pierdas la oportunidad. Te gustará más o menos pero descubrirás a un autor coherente, y con oficio.

La estética visual de *Dark Angel* es realmente vistosa. Precisamente por eso, por las muchas tramas utilizadas y el detalle de algunos elementos, por lo que se notaba más la mala reproducción de las primeras entregas de Norma. Esperemos que se haya solucionado el tema.

3x3 OJOS

También prepublicada en el *Shonen Mangazine*, se edita ahora *3x3 Ojos*, de la que se publicarán 13 números. Se reeditarán los tres capítulos que aparecieron en los últimos Shonen y la continuación de la historia, que entonces quedó sin acabar. El argumento gira alrededor del encuentro de Pai con un extraño ser, que posee información sobre Konlón pero que se niega a dársela. Para conseguirla Pai y los chicos se dejaran atrapar por los guardianes y se encontrarán con la dificultad de escapar de su encierro, viéndose obligada Pai a demostrar que es una tríclope. Éste es tan sólo el principio de la búsqueda y de la aventura. *3x3* es una de las series que mayor aceptación recibió en su etapa del *Shonen*, y no es de extrañar, porque se trata realmente de una buena serie. También en este caso su autor, Yuzo Takada, cuenta con

OH! MI DIOSA

Ah! Mi Diosa es otra de las series prepublicadas en el desaparecido *Shonen Mangazine*, que Planeta se decide ahora, aprovechando la cita del Saló del Manga, a publicar como serie propia. Se editarán 6 números de 32 páginas de material ya editado en los USA por Dark Horse, material que incluye los tomos 3 y 4 de la edición original. Son precisamente ésos los tomos en los que su autor, Kosuke Fujishima, empieza a mejorar sustancialmente y la serie adquiere mayor interés. Ya que, después de unos comienzos algo titubeantes, Fujishima poco a poco adquiere mayor soltura, mejora y pasa de una cierta mediocridad a un muy buen nivel. Sobretodo en el dibujo, que es una auténtica monada. Fujishima, por cierto, ha acabado convirtiéndose en uno de los autores más de moda actualmente en Japón. La otra serie que se está publicando en nuestro país, ¡Estás arrestado!, cuenta con nueva serie de televisión en el país del sol naciente. Parece que las editoriales españolas no han querido dejar de lado esa fama y confían que los otakus de aquí también sucumbirán a los encantos del bonito estilo de Fujishima.

dos series en las librerías: ésta y *Siempre es domingo*, editada por Planeta. Y esto nos hace plantearnos algo acerca del material que se está publicando actualmente en nuestro país. Más concretamente, en la concentración de ese material alrededor de géneros o autores muy concretos. En estos momentos se publica, básicamente, material erótico o las series de un reducido grupo de autores, la mayoría de ellos ya conocidos por el público. Parece que estamos en época de arriesgar poco y eso seguro que se debe a una cierta recesión en el volumen de ventas. Si seguimos así será difícil descubrir nada nuevo bajo el sol.

Tres por tres ojos es quizás una de las cuatro series más populares de manga, evidentemente de entre las editadas en nuestro país. Esta nueva serie de nada menos que trece entregas demuestra la confianza que tienen en Planeta por su buena salud,

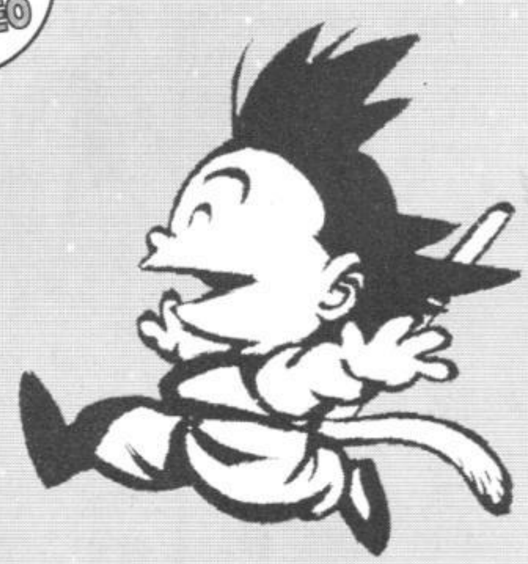
Kosuke Fujishima es, sin lugar a dudas, uno de los dibujantes más estilizados y elegantes del mundo del manga actual. Es muy divertido ver la enorme evolución que ha experimentado desde las flojas primeras entregas de *Ah mi diosa!*.

UNIVERSAL

Ronda de Sant Antoni, 9 - 08011 BARCELONA

TODOS LOS COMICS DEL MUNDO

VENTA POR CORREO



Y además...

NEWTON

Riera Alta, 8 - 08001 BARCELONA

IMÁGENES

COMICS

Pelayo, 18 46007-VALENCIA

COMICS USA
MANGA
FORUM
LA CÚPULA
NORMA EDITORIAL
COMIC ANTIGUO...
Y TODOS
LOS COMICS
QUE PUEDAS
IMAGINAR.

Y SI QUIERES, ¡TE LOS MANDAMOS A TU CASA! LLÁMANOS AL TELÉFONO (96) 352 05 73

TOT O-JOX

COMICS & VIDEOJOCS

C/ República Argentina, 47 MATARO TF: (907) 23 70 40

SOMOS ESPECIALISTAS EN MATERIAL DE IMPORTACIÓN

Mangas, Videojuegos, Figuras, Super Deformes, Anime CD's, Videos PAL inedits, Bandai cards, Ramis, etc

DBZ ● RANMA 1/2 ● SAILOR MOON R ● YU YU HAKUSHO

-IMPORTACIONES DIRECTAS DE JAPÓN-

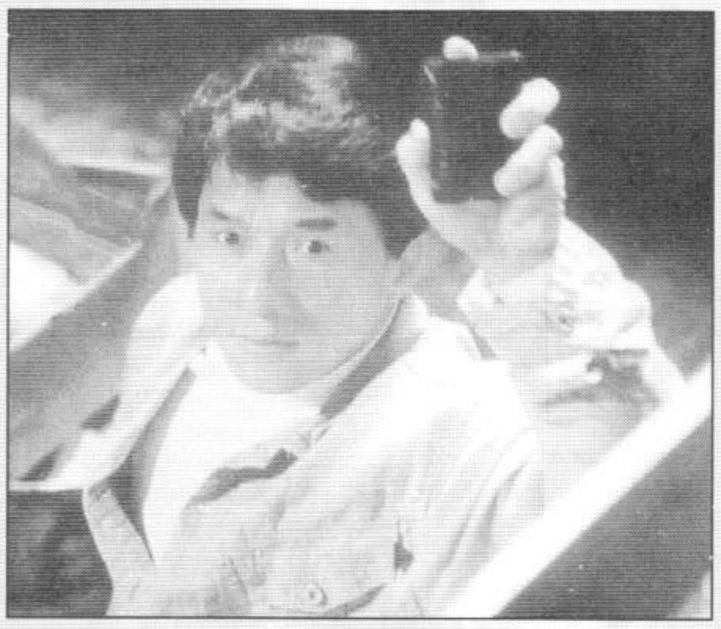
¡¡AHORA, VENTA POR CORREO!!

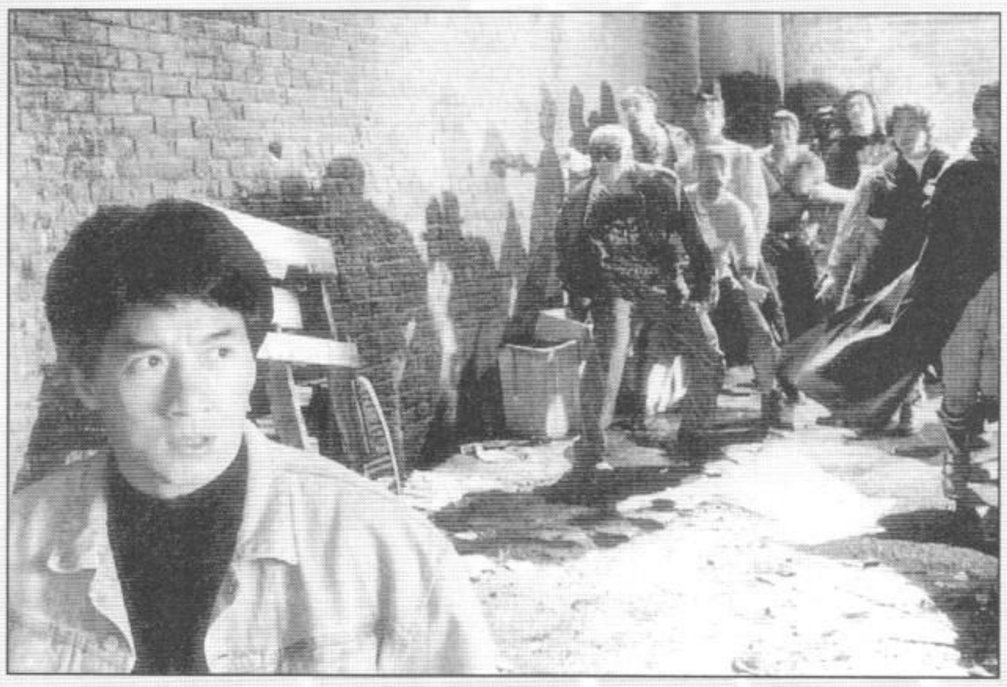
MÁNDANOS TODOS TUS DATOS
EN UNA CARTA Y RECIBIRÁS
GRATIS NUESTRO CATÁLOGO DE ANIME

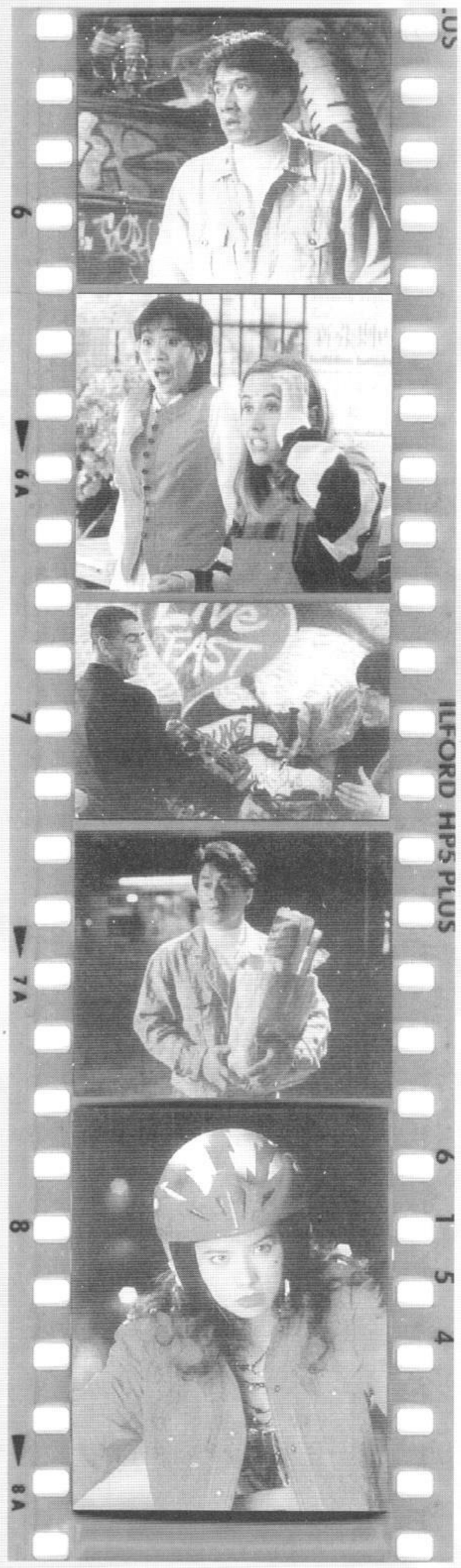
GO, GO, JACKIE CHAN!

Si existe algún actor al margen de las modas que anualmente marcan las pautas del cine de Hong Kong, ése es Jackie Chan. Su filmografía siempre se ha caracterizado por mezclar dosis de un humor propio con acción espectacular y desenfrenada. Así pues, ¿qué hace diferente a *Duro de matar* de sus otras películas? *Duro de matar* (*Rumble in the Bronx*) es un producto como el que no hemos visto desde los días de *La armadura de Dios*. El espectador se ve asaltado, desde el principio hasta los títulos de crédito, por unos trepidantes malabarismos estilo Jackie Chan, pero llevados al límite de la superación personal, y es abordado por una sensación de *déjà vu* que nos remonta a la etapa en que Chan trabajaba con Yuen Biao y Samo Hung que le dejará un regustillo agradable. La coreografía y las proezas físicas sorprenderán al más escéptico (recordad que Jackie Chan tiene 42 años y no usa dobles) y le obligarán a admitir, tras hora y media, que ha disfrutado con un producto que no pretende más que entretener. La versión que nos ha llegado tiene la banda musical sustituida por los americanos y se han suprimido un par de escenas (servidor tiene desde hace seis meses la edición de Malaisia) aunque ello no altera el resultado del producto. A raíz del éxito, en Estados Unidos se ha reestrenado otra película de Jackie Chan bajo el título de *Supercop*, que es en realidad *Police Story 3* (1992), disponible en vídeo en Gran Bretaña desde hace unos meses. Sin embargo, *Duro de matar* es un aperitivo perfecto para esperar el estreno de *Supercop* o de los últimos films de Jackie Chan: *Thunderbolt* y *The Story of CIA: First Strike*.

Y encima seguro que saldréis todos del cine tarareando a todo pulmón "Go, go, Jackie Chan! Boooh!".



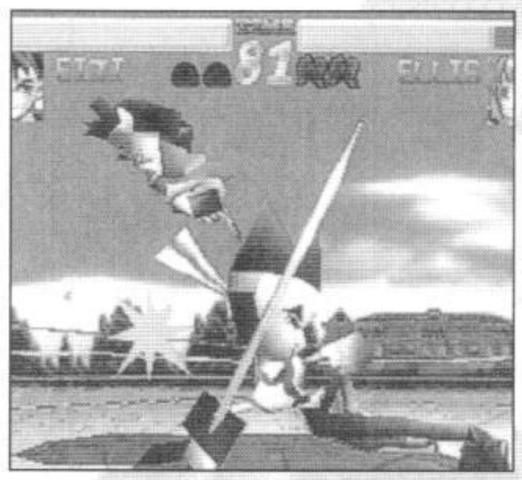




Julio Ángel Escajedo

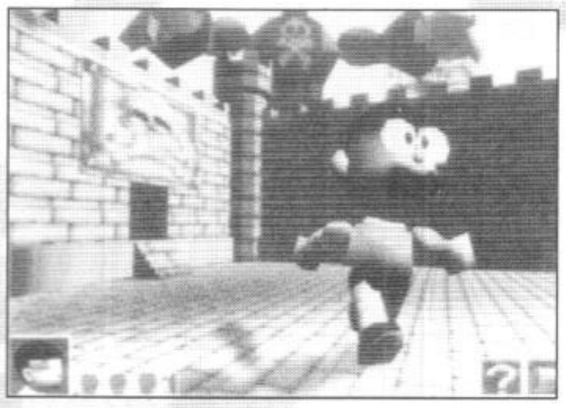
NITOU

Los usuarios de **PlayStation** ya nada tienen que envidiar a los de Saturn y su *VF kids*, pues ya ha llegado ***Nitoushinden***, la versión Super Deformed del famoso arcade de lucha. Ocho pequeños personajes lucharán entre sí dentro de una academia japonesa, en un juego que destaca por su simpatía y facilidad de manejo, dos de las cualidades que lo han llevado a un importante puesto en el ranking japonés.



DORAEMON vs MARIO

Vuelve **Doraemon**, el gato cósmico, y esta vez lo hace a lo grande. Cansado de las sencillas plataformas que protagonizara en el pasado, se presenta en **Nintendo64,** dispuesto a competir con el gran Mario, usando los mismos esquemas del último juego del fontanero.

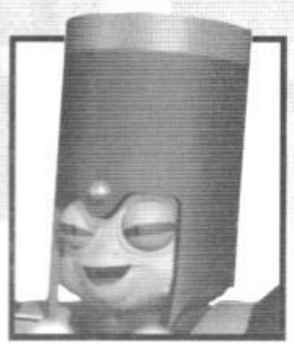


¿GUN SMITH CATS?

Idol Jansai Sugipie 2 es su nombre, y podréis encontrarlo en **Saturn** y **PlayStation**, ahora que se ha convertido de la versión arcade. El juego es un tanto extraño, pero los incondicionales del creador de *Gun Smith Cats*, **Kenichi Sonoda**, podrán disfrutar de sus diseños en tres compactos repletos de ilustraciones suyas con las que se adorna el juego. La versión doméstica se puso a la venta en Japón el pasado mes de agosto.

TORIYAMA ENTRA EN JUEGO

Éste es ya el tercer mes consecutivo que llegan noticias nuevas de ***Tobal***, el juego diseñado por Toriyama y desarrollado por el Dream Team, un equipo de estrellas de la programación donde se encuentran algunos responsables de ***Tekken*** y ***Virtua Fighters***. Se trata de un juego que no se conforma sólo con la lucha 3D, pues incluye un divertido modo de juego RPG que ya comentamos anteriormente. Pero además de todo lo que ya sabéis, este mes se presentan tres nuevos personajes para sacarle más jugo todavía a este juegazo. Además de los ocho personajes iniciales, habrá tres jefes escondidos que, como es habitual, actuarán una vez hayan sido derrotados los siete primeros contrincantes. El primero de los tres es Mufu, que ya se conocía desde el principio (el octavo de los "buenos" era Gren Kats, que os mostramos el mes pasado); luego están Nork (a la derecha, el tercero empezando por arriba) y el conejo (los dos primeros). Se trata de poderosos enemigos que también podréis tener a vuestro servicio. Y lo mejor para el final: si no caéis derrotados antes, tendréis que enfrentaros al mismo Toriyama, que se presenta en el juego bajo el divertido aspecto de su caricatura robótica habitual. El personaje es de lo más divertido, pero no os dejéis engañar por su inocente aspecto: se trata de uno de los más duros y hábiles personajes del juego. Tenerlo como oponente puede ser un infierno, pero si lo tenéis bajo el control de vuestro mando, cualquier enemigo puede ser fácil de vencer. Y para acabar, que no queda espacio, si os gusta la música del juego, podréis adquirir el CD que acaba de ponerse a la venta en Japón por 2.000¥. Son dos compactos que incluyen alguna pista que no hay en el juego.



ENIX SE ESTRENA EN N64 CON WONDER PROJECT

El esperadísimo *Dragon Quest VII* no será el primer juego de **Enix** para la 64 bits de Nintendo, como se suponía. Es más, si finalmente se confirma que no saldrá en cartucho sinó en **64DD** (lo que llamaban Bulky Drive, un soporte magnético para mayor almacenaje), su salida podría retrasarse hasta finales del... 97. Para compensar nos muestran las primeras imágenes de ***Wonder Project***, una de las primeras licencias manga para **Nintendo 64** (no olvidéis el esperado *Robotech Academy*) que podría salir a la venta este mismo año. Se trata de una aventura, basada principalmente en el diálogo (en japonés, amigos) , protagonizada por una niña robot de corazón humano, según dicen. Por lo que se ha dejado ver hasta el momento, tenemos buenos gráficos asegurados, al más puro estilo manga; especialmente en lo que concierne al diseño de personajes, muy fiel al original. Por el momento ya se han mostrado dos de los escenarios donde se desarrollará la aventura: una ciudad y una montaña conectados entre sí por un puente. La amplitud del mapeado y el número de personajes promete una aventura larga y completa, pero ya se verá.

games

RUROUNI KENSHIN

Si hace un mes *RK* era noticia por su presentación en Internet, 30 días después lo es por la próxima aparición de un juego de lucha 3D basado en dicha serie. Será en PlayStation, más o menos por noviembre de este año, programado por Sony. Un juego más del montón tridimensional que nos acosa.

arcade

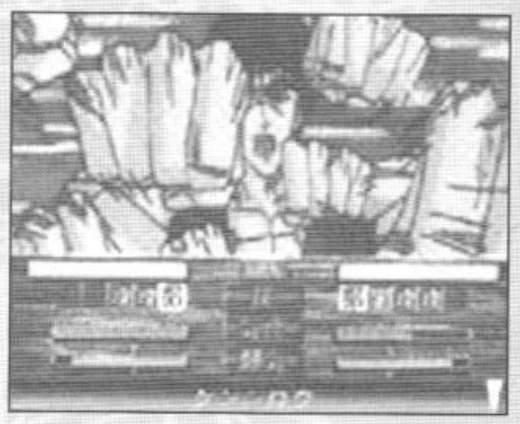
OTRO SF II

Capcom vuelve a los salones con una nueva entrega de *SF*, que, por una vez en la vida, sí que merece el calificativo "nueva". ***Puzzle fighter X***, no tiene nada que ver con los demás pues se trata de un nuevo puzzle para 2 jugadores de lo más adictivo. El sistema de juego es una mezcla de *Tetris* y *Columns* con el divertido añadido que, antes de empezar, podrás escoger uno de entre ocho personajes (4 de ***SFA2*** y 4 de ***Vampire Hunter***). Tu personajes aparecerá en el centro de la pantalla junto con el contrario, todos en **Super Deformed**, y lucharán acorde con los sucesos de la partida. Un juego más o menos original.

games

PUÑETAZOS

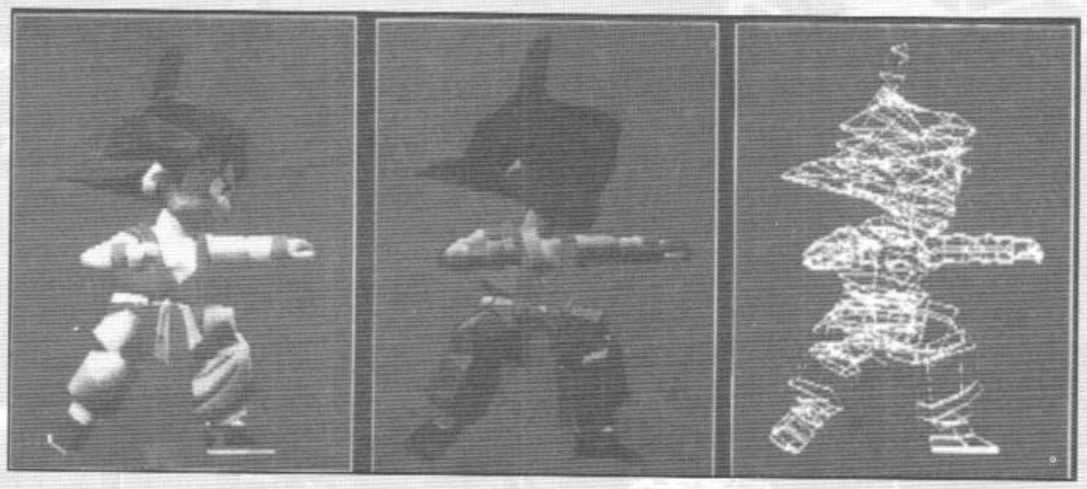
Banpresto nos trae otro juego del Puño que, pretendiendo ser un juego de aventura y combate al mismo tiempo, se queda a medio camino entre una cosa y otra, sin lograr satisfacer a los aficionados. Hace poco también salió en **SS**.



preview

DRAGON BALL GT, PARA EL 97

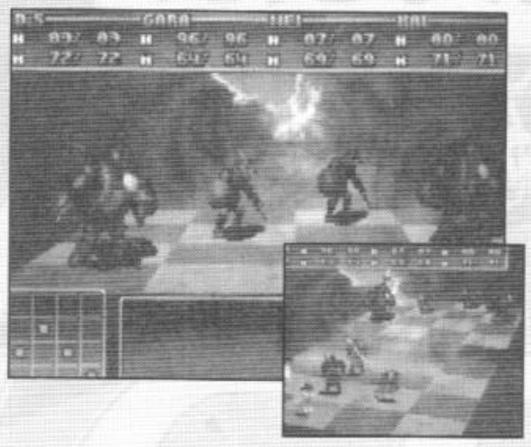
Atención porque se anuncia por ahí que está desarrollándose un nuevo juego de Dragon Ball para **PlayStation**. Se basará en ***Dragon Ball GT***, así que por fin controlaremos personajes nuevos de verdad. El juego será de lucha, por supuesto, y en tres dimensiones (realmente será el primer **DB** poligonal, ya que los anteriores de 32 bits sólo tenían el escenario en 3D). No se esperan resultados hasta bien entrado el 97, pero las expectativas puestas en él exigen buenos resultados. En cuanto aparezcan nuevas noticias al respecto, aquí las encontraréis. De momento, habrá que conformarse con esto.



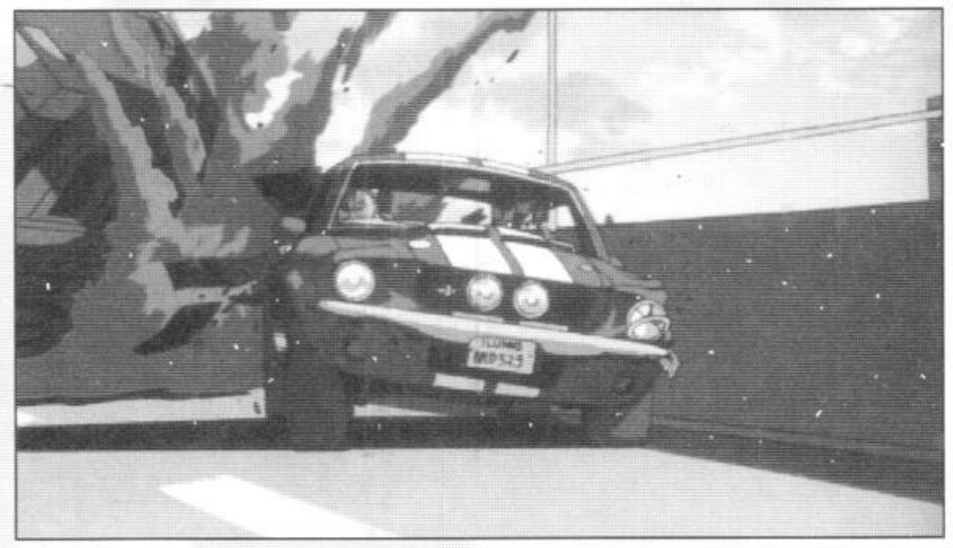
games

BASTARD!

Han llegado nuevas imágenes del RPG de ***Bastard!***, esta vez pantallas del juego, donde se pueden ver los personajes en un escenario tridimensional luchando con los enemigos en un supuesto sistema de turnos. No lo perdáis de vista.



GUN SMITH CATS



Ya debéis conocer de sobra a Rally Vincent y May Hopkins. Son las dos detectives privados, o mejor dicho, cazarrecompensas, más populares del mundo del manga. Su creador es Kenichi Sonoda, autor del que ya os hemos hablado con profundidad en anteriores Nekos. Sonoda está obsesionado con los personajes femeninos con carácter, dominantes, y eso es lo que son Rally y May, dos chicas de armas tomar.

La idea y el universo de *Gun Smith Cats* están sacados directamente de otro de los anime del autor, *Riding Bean*. Las dos chicas se encargan de solucionar casos difíciles utilizando la inteligencia y puntería de Rally y la habilidad con los explosivos de May.

El manga sigue publicándose hoy día en la revista Afternoon de Kodansha y goza de bastante buena salud. Tanta que Vap video decidió producir un anime del tema. Era algo lógico e inevitable. La cosa se puso en marcha aunque, curiosamente, del diseño de personajes no se ocupó Kenichi Sonoda sino Tokuhiro Matsubara. La dirección es de Takeshi Mori y el director artístico es Kazuo Nagai.

El argumento básico es el siguiente: bajo la amenaza de una multa de 250$ y de quedarse sin licencia, Rally y Minnie-May se ven obligadas a ayudar al agente de la ley William -Bill- Collins (el cual substituye a Roy Collman, el del manga). Rally tiene que liberar a Washington, al cual ha encerrado por tráfico de drogas, previo pago de la fianza, para comprarle armas, de modo que Bill Collins pueda detenerlo por tráfico de armas.

Todo parece ir bien, hasta que llega una asesina de élite desde Rusia, que, tras realizar una carnicería de órdago, intenta cargarse a nuestras protagonistas...

Vistas las primeras OVAs (han salido 3, más un capítulo cero) sólo podemos hablar bien de *Gun Smith Cats*.

La animación es bastante buena, el argumento funciona y está dirigido con mucho ritmo, con mucho sentido de la acción. Una acción que está perfectamente tratada durante toda la OVA, cosa imprescindible si tenemos en cuenta que esa es la base de la serie. Por lo demás hay que destacar los magníficos títulos de crédito. Acompañados de un tema muy cercano al jazz de fusión, son dignos de verse una y otra vez. Coches, armas y una combinación de colores preciosa, son algunos de los elementos destacables de estos créditos. Quizá sea esa la clave de la calidad del anime de Gun Smith Cats, el mimo con el que lo han tratado todo. La dirección artística está cuidadísima y todos los elementos encajan a la perfección. La ropa, las armas y los increíbles fondos, para los que el equipo de producción se desplazo hasta Chicago, están trabajados hasta el último detalle.

En Francia ya han tenido la suerte de ver editada la primera cinta, tanto en versión doblada al francés como en versión original subtitulada. Esperemos que el hecho que el manga se haya publicado en España sirva para que acaben editando también las OVAs.

Ainoa Amperio

δ DIRAC Distribuciones

TODO PARA LA TIENDA ESPECIALIZADA

Distribuidor oficial de

PRODUCTOS *Ultra*•PRO

Complementos para naipes y comics: Bolsas y fundas protectoras, álbumes, hojas para álbumes...

COMICS

Fanhunter, Dragon Fall, manga erótico, CD ROMs, revistas...

Juegos de naipes: Magic (inglés y español), Star Wars, Vampire, Dixie, Netrunner...

Y TAMBIEN:

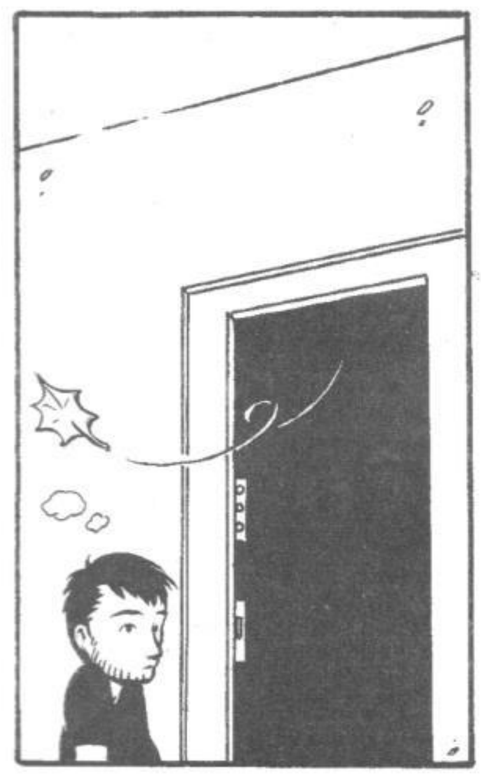
Advance Comics, Ciencia Ficción, Juegos de rol, Wargames, Ilustración, Dados...

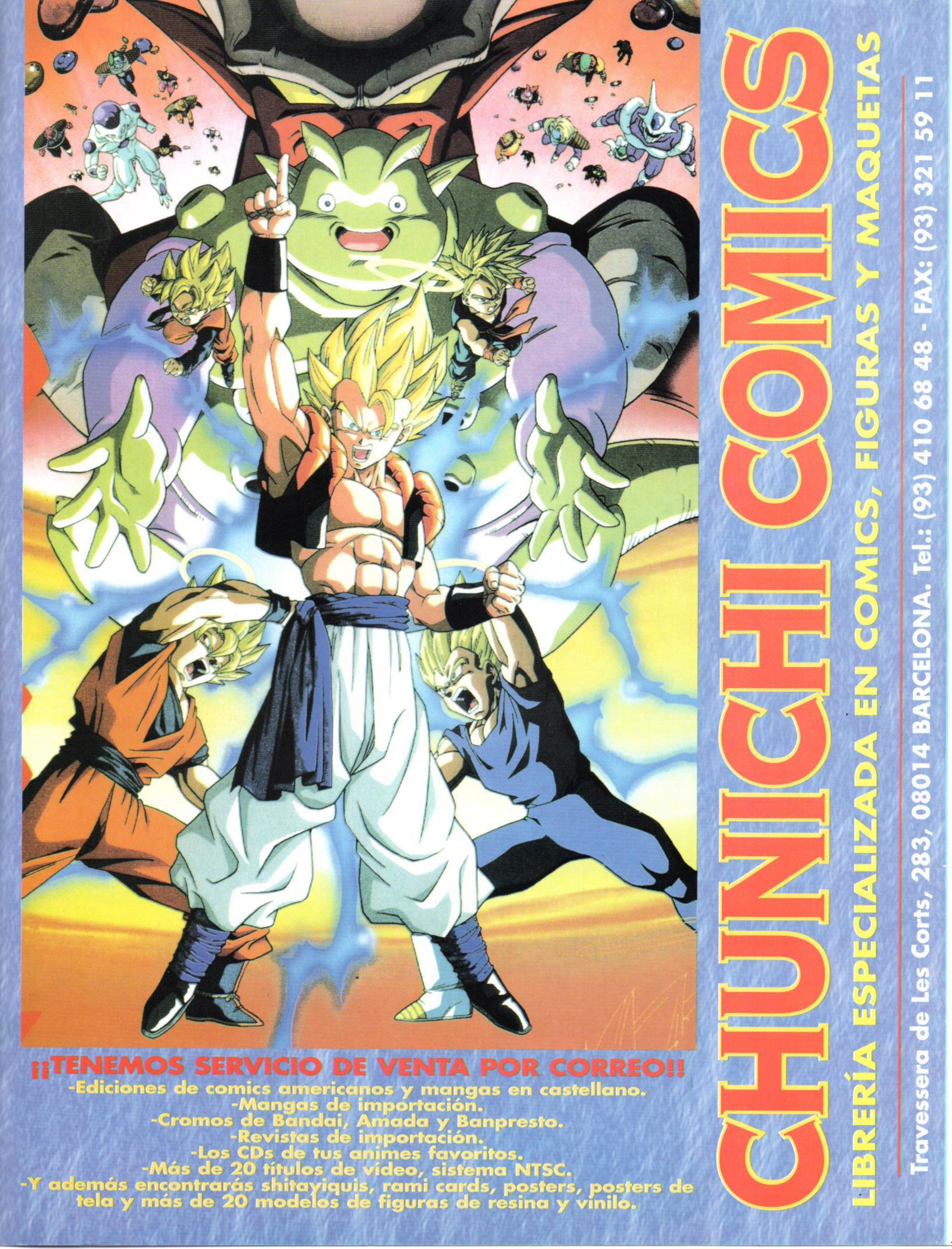
Almogàvers, 40-42 • 08018 Barcelona

Tel. (93) 300 64 12 • Fax (93) 300 86 56

VACACIONES CAMALEÓN

Y PARA ALBERT TODO EL MARRÓN




CHUNICHI COMICS
LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS
Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11
¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!
-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Cromos de Bandai, Amada y Banpresto.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Más de 20 títulos de vídeo, sistema NTSC.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 20 modelos de figuras de resina y vinilo.

MANGA FILMS PRESENTA UN FILM DE MAMORU OSHII

BASADO EN EL MANGA ORIGINAL DE MASAMUNE SHIROW

MANGA VIDEO 漫画

ESTRENO EN VÍDEO
11 octubre 96

GHOST IN THE SHELL

ENCONTRÓ UNA VOZ... AHORA NECESITA UN CUERPO.

DIRIGIDO POR MAMORU OSHIII GUIÓN KAZUNORI ITO DIRECTOR DE ANIMACIÓN TOSHIHIKO NISHIKUBO SUPERVISORES DE KEY ANIMATION KAZUCHIKA KISE, HIROYUKI OKIURA DISEÑO DE PERSONAJES HIROYUKI OKIURA
DISEÑO MECÁNICO SHOJI KAWAMORI, ATSUSHI TAKEUCHI DIRECTOR DE ARTE HIROMASA OGURA MÚSICA KENJI KAWAI PRODUCIDO POR KODANSHA EN ASOCIACIÓN CON BANDAI VISUAL Y MANGA ENTERTAINMENT PRODUCTORES EJECUTIVOS TERVO MIYAHARA, SHIGERU WATANABE Y ANDY FRAIN

© 1995 MASAMUNE SHIROW/KODANSHA LTD/BANDAI VISUAL CO, LTD/MANGA ENTERTAINMENT LTD © DISEÑO DE PACKAGING 1996 KODANSHA LTD/BANDAI VISUAL CO, LTD/MANGA ENTERTAINMENT LTD

CÓMIC EDITADO POR PLANETA DE AGOSTINI BAJO EL TÍTULO "PATRULLA ESPECIAL GHOST"

EL RINCON DEL LECTOR

Me parece que aun estoy flotando. Un buen día llego a la redacción de *Neko*, a saludar y a gorronear tebeos y me dicen que tienen que hablar conmigo. Esa es la típica frase que se suele utilizar antes de que te despidan o te digan que te han reducido el espacio a dos líneas en los títulos de crédito o algo así. Cual fue mi sorpresa cuando Alex y Juan Carlos (han salido caricaturizados en las páginas de Álvaro, ya sabéis lo que pueden llegar a aco... ngojar) y me dicen que tengo más espacio, que me dan ocho páginas en un encarte independiente y con numeración propia. Yo alucinaba pepinillos. Todos estos meses pensando que me quedaría sin espacio en cualquier cambio de diseño y van y me lo aumentan. Y aquí estoy, con más páginas y en plena forma para aprovecharlas. De todas maneras este mes me ha pillado demasiado de sopetón como para hacer cambios revolucionarios. De momento lo que sí se ha ganado es espacio para los dibujos. Por fin he podido poner casi la mitad de los que me habían llegado este mes. Eso sí, al meter tanto dibujo el texto no ha aumentado considerablemente respecto a mes pasado por lo que supongo que volverán a producirse tapones de cartas. Para evitarlo este mes estreno la famosa sección de respuestas telegráficas. Para aprovechar al máximo el sitio no pondré ni la pregunta ni quién la ha formulado, iré soltando respuestas como una ametralladora y ya está.

José Manuel Pérez

José Ramón Rodriguez

MENSAJES

Cuando leo los múltiples comentarios que ha causado la polémica Lázaro Muñoz, se me ocurre pensar que nuestro gran problema no es que seamos unos *Dragonballbabosos* sino, a lo mejor, que somos pocos *Dragonballbabosos*. Si fuéramos más *Dragonballbabosos*, quizá unas decenas de miles más de *Dragonballbabosos*, la proporción de *Dragonballbabosos* interesada en otras series menos comerciales seguiría sin ser mayoritaria, pero sí sería suficiente para mantenerlas en el mercado. Y si todavía fuéramos más *Dragonballbabosos*, pongamos que unas decenas de miles de *Dragonballbabosos* más, se podría formar una plataforma seria desde la que reivindicar nuestros derechos frente a los partidarios de erradicar la animación japonesa de nuestras pantallas.

Y es curioso oír expresiones del tipo "Lázaro tiene su parte de razón" o "en el fondo es un buen tipo". A mí, sinceramente, se me hace muy cuesta arriba pensar que alguien que se dedica a fomentar el fanatismo y la intolerancia radicales pueda ser en realidad buena gente. Pero, al fin y al cabo, sólo le puedo juzgar por lo que escribe. Estoy seguro de que si le conociera en persona coincidiría con vosotros en que es un tipo estupendo al que a todos nos gustaría tener como amigo.

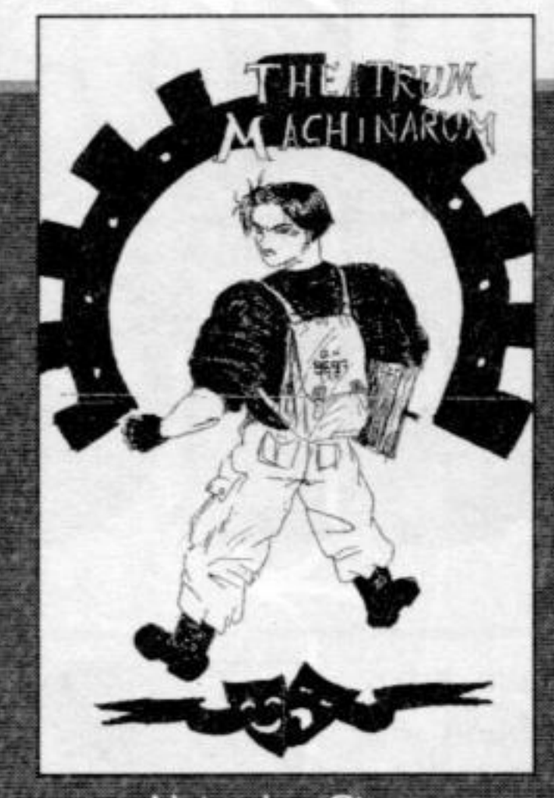
Un amigo estupendo al que quizás le pasa lo que a mí, que me gusta mucho presumir de que soy "muy mayor" y de que tengo gustos "muy exquisitos", y luego, claro, me sonrojo cuando me pillan leyendo cosas que no son precisamente Ralf König ni Peter Bagge, ni siquiera los Alan Moore o Neil Gaiman de turno, es decir, esos supuestos "desafíos intelectuales" que reivindicaba Ramón de España en El País tras el último Salò del Còmic. Y al que quizá le cuesta, como a mí, afrontar esa verdad sobre la que todos hemos de saltar en algún momento a riesgo de tener que "echar un vistazo al abismo": que los saiyanos son personajes de ficción... No conspiran para cerrar esas series que tanto nos gustan y tan poco venden. Los seres de carne y hueso somos, en última instancia, los principales responsables de nuestras propias desgracias... Entre muchas otras, la de ser víctimas de una reputación que ni sabemos de dónde nos hemos sacado y que nos impide decir lo que realmente sentimos: que por mucho que nos aferremos a la etiqueta de aficionados "avanzados y adultos", nos sigue gustando la *Bola del Dragón*.

Parafraseando a un lector de *Animerica* que recientemente aportaba su opinión al debate que en USA tienen abierto sobre si se debería (y cómo se debería) introducir el animé en lo que ellos llaman el mainstream, o sea, sacarlo del ghetto del fandom otaku, a riesgo de que deje de ser el reducto privado de una elite de iluminados: cuanta más gente conozca *Dragon Ball* mejor, si luego no se interesan por otras alternativas de lo que el manga tenga que ofrecer nosotros nos quedaremos como estábamos y no habremos perdido nada. Y en el caso contrario les recibiremos con los brazos abiertos. Y por las mismas tengo fe en que el día que Lázaro pierda el miedo a gritar en voz alta que a él también le gusta *Dragon Ball*, el resto de otakus, lejos de mantener esas poses soberbias que tanto nos caracterizan, también le recibiremos con los brazos abiertos... ¿verdad que sí, chicos?

Un abrazo a todos, incluyendo al amigo Muñoz, y... ¡hasta otra!

Pedro Fernández López. Madrid

Jesús Castro



Alejandro Cintas

Alfonso Casas

Espero que eso no os moleste, y en caso de que el que salga vuestro nombre sea una necesidad vital y os vaya la salud en ello hacédmelo saber y lo solucionaré. De todas maneras los chicos de redacción me han dicho que lo del encarte es provisional, que no saben si seguirá saliendo. Dicen que quieren evitar aumentar el precio de la revista. Pero, como siempre, la cosa está en vuestras manos, si me facilitáis cientos de cartas que echarles a la cara cuando me quieran quitar el encarte no lo harán. Escribidme, decidme lo que os parece y os lo agradeceré eternamente.

José Manuel Castro Palañá, Molins de Rei, Barcelona.

"El problema radica en que aún se considera a todos los dibujos animados como un producto exclusivo para niños"

Yo no creo que ese sea el verdadero problema. Creo que el problema es que los adultos no sepan que sus niños son capaces de discernir entre lo bueno y lo malo, la realidad y la ficción.

David Aviz

David Ortega

Irene Villlegas

Isaac Gómez

CÁPSULAS

De momento parece improbable que se publique Yu Yu Hackusho, ni en manga ni en comic. ✷ Slam Dunk tiene todos los números para que no llegue a publicarse en España. ✷ Sesame Street lo tiene difícil si tenéis en cuenta que es de Izumi Matsumoto y KOR acaba de cerrar por falta de ventas. ✷ No está cercano, ni mucho menos, el día que veamos en castellano las OVAs de Video Girl o Bastard. ✷ Tendremos sección sobre internet en este mismo encarte, el mes que viene. ✷ Sí, volveremos a hablar de Sailor Stars. ✷ Legend of Lemnear se va a publicar en España. ✷ Hay un manga de Patlabor, ya hemos hablado de él en el Neko varias veces. ✷ El Hazard no está prevista en ningún catálogo, pero no sería de extrañar que alguien se fijara tanto en las cintas como en el manga. ✷ Go Go Ackman podría llegar a publicarse en España. ✷ Yoko parece tener asegurada la continuidad en Glénat. ✷ No se sabe seguro si Nuria Peris acabará la serie Akuma.

Andrés García

Ángel de Pedro

Cristian Millán

No creo que el pensar que los dibujos animados son para un público joven sea despreciarlos. Lo peligroso es que los padres no entiendan que, para jóvenes, no es lo mismo que para masa amorfa de carne descerebrada. En tu carta también haces la comparación entre el anime y las películas violentas o las series tipo *Melrose Place* o *Los vigilantes de la playa*. Dices que es increíble que los adultos no dejen ver anime y sin embargo permitan ver los dibujos de la Warner. No puedo evitar estar un poco en contra de ese tipo de argumentos. Muchas veces defendemos el anime a base de cargarnos otras cosas, y al hacerlo caemos en la misma trampa en la que han caído nuestros padres. Yo creo que tenemos que defender nuestro derecho a poder decidir lo que vemos o, al menos, que sean las propias familias las que decidan que es bueno y que malo, que sean los padres y los hijos, hablando y discutiendo, los que tomen las decisiones y no las asociaciones moralistas dispuestas a "decidir" por todos nosotros para salvar nuestras almas inmortales. Es importante que le demos un sentido a la palabra libertad, que no permitamos que se convierta en un vació eufemismo que esconda una situación llena de intolerancia y manipulación. No tenemos que dejarnos tomar el pelo. Perdona José, me ha salido una respuesta un poco espesa pero es que tu carta me ha gustado mucho y me apetecía comentarla conmigo. Al fin y al cabo se trata de intercambiar opiniones. Y por eso José me pide que le publique la dirección para que quien quiera cartearse con el para hablar de manga y anime lo hagan: *C/General Castaños nº 37, Ático 1ª, 08750 Molins de Rei, Barcelona.*

Jon Bizarro

José Antonio Ávila

Teo López del Castillo, Barcelona.

"Es una lástima que en este país lo más comercial del manga y del anime sean la violencia y el erotismo y otras obras tan maravillosas como Porco Rosso, Totoro *o* Royal Space Force *no reciban el éxito que merecen"*

MENSAJES

Quisiéramos hacer una denuncia pública conta la Editorial Norma. Estamos hartos, muy hartos, de sus cierres "imprevistos" de colecciones. Primero fué *Bateadores* (*Touch*), después *Ganma*, *Otaku* y ahora *Orange Road*. Esto es el colmo, no se puede jugar con los lectores de una manera tan pasota como lo hace Norma. En primer lugar les recomendaría que mirasen muy bien lo que compran antes de publicarla en su totalidad. No hay nada más frustrante, desesperante, cabreante... etc que ir a la tienda a comprar tus mangas y encontrarte con la pegatina último número en un tebeo en el que en el que en la última página alguien (...) se disculpan, te sueltan un rollo trascendental y se largan con viento fresco. A partir de ahora, cada vez que compre otro manga de Norma no sabré si voy a acabar la colección porque baje el volumen de ventas, y otras razones. En fin, he escrito este texto minutos después de leer a *KOR* y Madoka me ha inspirado.

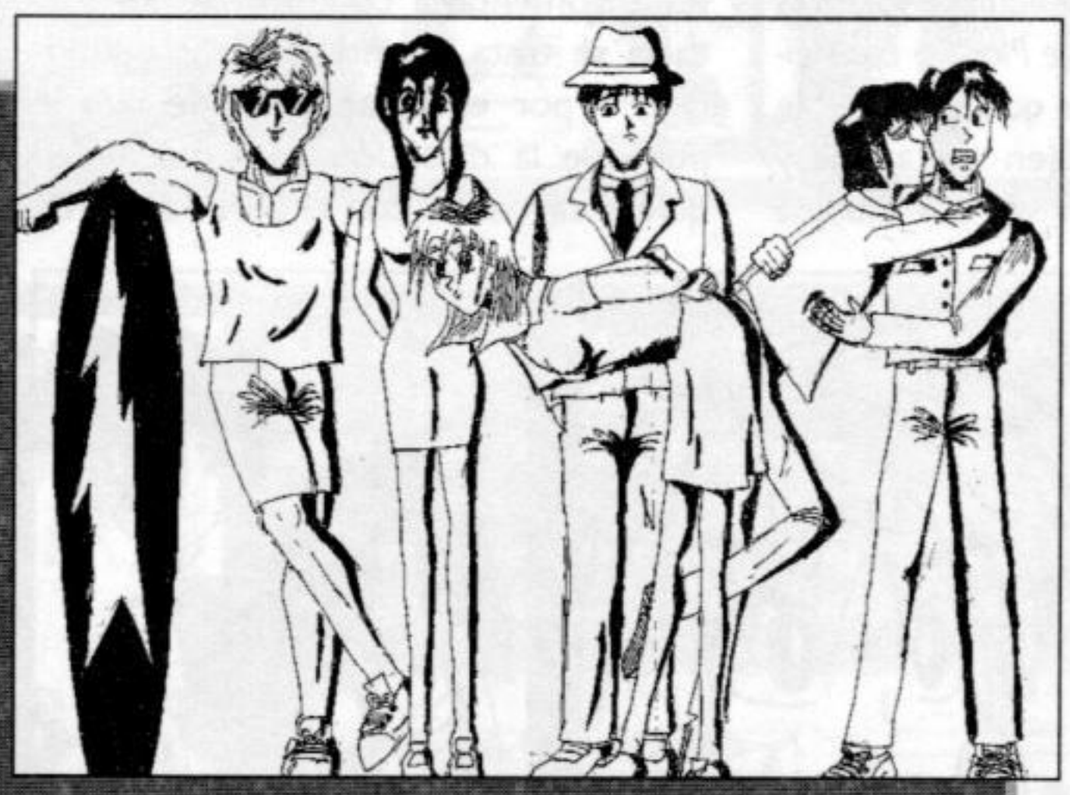
C.O.M. (Club Otaku Manga) Barcelona

Laura Canudas

Maite Gallardo

Narciso Martos

No se que contestarte Teo. Es cierto que el erotismo y la violencia están vendiendo muchos mangas, pero también es cierto que muchas de las personas que compran esos mangas son otakus que consumen más de una serie. Se me hace difícil criticar a cualquier lector. Supongo que es una deformación profesional, pero para gustos colores, y creo que cada cual es muy dueño de hacer lo que crea conveniente. Coincido contigo en que es una pena que Totoro pase desapercibida o que cuando se pasó *Porco Rosso* en el cine nadie fuera a verla. Pero no creo que eso sea culpa de las cifras de ventas de *Minifaldas* o de las cintas de *Urotsukidoji*. En este mismo correo hay un mensaje con el que coincido plenamente y en el que se da una idea muy interesante. Ya sería hora de dejar de criticar a productos como *Dragon Ball* o *Ángel* y que empezáramos a apoyarlos, a promocionarlos, a darlos a conocer a cuanta más gente mejor ya que parece que su comercialidad es evidente. Seguro que si conseguimos enganchar a 10 personas por lo menos 4 acabarán probando Totoro y enamorándose de Miyazaki (es algo inevitable).


Pedro Hermosilla

Jorge Navarro Vega. San Sebastián

"...veo mi mensaje publicado pero, sin embargo no encuentro referencia alguna a mi, bueno no, mis cartas."

Lo siento Jorge, pero últimamente tengo que hacer algunos sacrificios. Cuando publico algún dibujo o algún mensaje suelo dejar de lado la carta hasta la siguiente. Es para que todo el mundo pueda participar de un modo u otro. De todas maneras yo se que los Donostiarras sois buena gente y sabrás perdonarme. Además me encantan tus cartas y espero que no dejes de escribirme.

Yo tenía 10 años cuando se empezó a emitir *Dragon Ball* en TV3. La vi y me volví un fan incondicional de esta serie. Cuando acabó la primera parte vi que en otras cadenas emitían series de animación mejores que *Dragon Ball*. Al enterarme que TV3 emitía la segunda parte de *Dragon Ball* pensé que sería guapo ver como Son Gohan luchaba junto a su padre con ridículos guerreros y que Son Gokuh mantuviera esa pinta ingenua igual que su hijo. Pero me decepcionó. Cuando acabó la primera tanda de episodios de la saga Z se empezó a emitir *Fly*. Al verla, a mis 13 añosempezé a aficionarme. Me alucionó mucho y todavía he visto otra serie que la iguale. Aquí se ha discriminado mucho esta serie. Pero cuando Planeta empezó a editar *Fly* se me quitó esa idea de la cabeza. Pero al cabo de dos años y medio la idea ha vuelto. Yo quiero una segunda parte de *Fly* y necesito la colaboración de todos los fans. Escribid a las revistas y a Planeta y pedid que se publique una segunda parte, y a Ana María Meca le diré que esa no era la última aventura de *Fly*, todavía hay más y mejores.

David Alcala (futuro miembro del Club de Fans de *Fly*).

A los que les guste la idea escribidle. Su dirección es.

C/Bellavista nº 55, 08310 Argentona, Barcelona

Xavier Sánchez Taixé, Barcelona.
"...nos dijisteis que pondrías direcciones de tiendas donde poder conseguir los mangas que comentabais en Tankoubon y todavía no habéis dado ninguna, tendríais que hacer algo al respecto"
Tienes razón. Este mes me parece que ya sale una dirección y te aseguro que a partir de esa primera dirección no dejarán de salir direcciones.

Sandra Ferrer

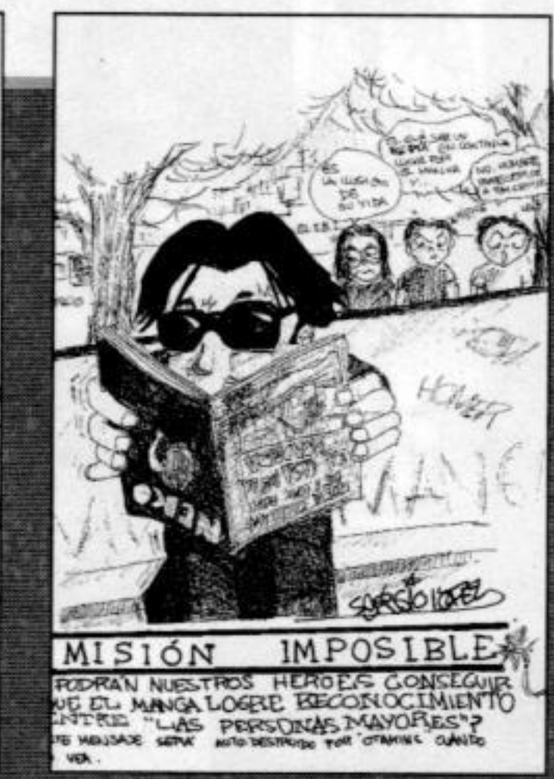
Video Girl Lou

Mabel Iborra Ancheta, Alicante.
"¿Cuando veremos por fin un beso entre Ranma y Akane?"
Me temo que como no quieran solucionar el tema en una OVA tendremos que quedarnos con las ganas. Y la verdad es que es de lo más frustrante. Han sido muchísimos meses de acercarse a los personajes, de cogerles cariño y al menos yo, tenía unas ganas enormes de que se liaran de una vez. Me hubiera encantado que el manga se cerrara con un largo beso o algo parecido y no con las ambigüedades con las que lo hizo. Lo dicho. Habrá que esperar o dibujarnos nuestro propio final, o mejor aun, interpretarlo, se buscan personas voluntarias para hacer de ..... que yo haré de .....
Bueno, han sido pocas cartas, pero el mes que viene y sabiendo el espacio que tengo me propongo hacer una maratón e intentar desbloquear el retraso de cartas acumuladas. La última vez que las conté eran unas 65 sin contestar (sin contar las que sólo llevan dibujos o fanzines). Lo dicho, sigo buscando soluciones. Nos leemos.

Otaking

Oscar Álvarez

Raul Motevetti



Sergio López

MENSAJES

Es curioso pensar como ha evolucionado el manga en los últimos años. En un principio no le dieron mucha importancia, simplemente eran unos dibujos algo diferentes en la programación de la mañana, recuerdo a *Heidi, Marco, Candy Candy*... Luego con *Dragon Ball* llegó la bomba, a nosotros nos gustaba como ya lo hicieron las series anteriores a esta (bueno puede que esta algo más), pero la gente que no solía ver con frecuencia la televisión y por consecuencia casi nada o nada de dibujos, pensó que se trataba de un intento por parte de la sociedad oriental de convertir a sus queridos hijitos en delincuentes y por tanto catalogaron a esta y a todos los dibujos que se le parecían (o sea ojos grandes y pelo de colorines, como suele decir mi madre) de violentos y demasiado propensos a insinuaciones de tipo sexual. Qué ocurrió luego, las empresas que se encargaban de distribuir este tipo de material se dieron cuenta que tenía gran aceptación por parte del público infantil juvenil (y en ocasiones no tan juvenil) pero que la mayoría de los padres estaban en contra de este tipo de distracción así que no se les ocurrió otra cosa que implantar el sellito de PARA ADULTOS en todo manga existente, con esto llegamos al hoy, en donde estamos seguros que el manga ya no puede morir por mucho que lo intenten las responsables asociaciones de padres, a pesar de todo tenemos que seguir luchando por nuestra afición favorita ya que nadie nos la podrá quitar si nosotros no les dejamos.

CAT.

CHILD

FUTUROS MANGAKAS

Araceli Llamas tiene 15 años, vive en Petrel, Alicante y creo que es una enamorada del shojo manga y de Naoko Takeuchi. Su historia, *Ataud*, está salpicada de pequeñas referencias. El estilo de la historia es completamente shojo y nos presenta a Minaru Tori, Kumiro-chan, Chun Lei-nao y Estela Yamano, todas ellas aficionadas al patinaje y al espiritis-

La genial, insuperable, y simpática **Cristina Camacho** (me debes una cerveza) envía una nueva historieta marca de la casa. Esta vez va de cómo librarte del profe el día del examen. **Cristina** (ahora va en serio) las historias te salen redondas, sólo te falta pulir un poco el dibujo y el próximo concurso de Norma es tuyo. No te rindas nunca, esa es la clave.

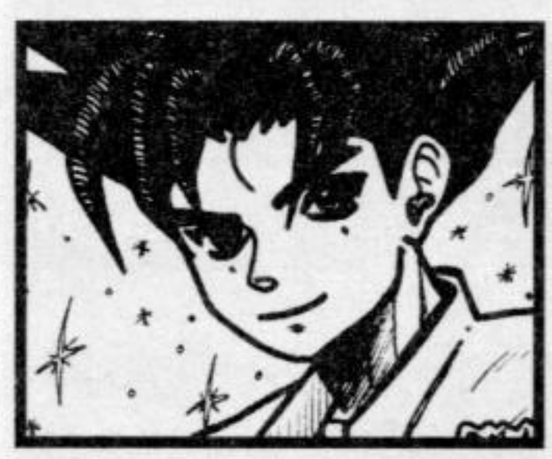
Oscar Tijeras Moya y **Fco. José Pelayo** han enviado una muestra de su trabajo. La historia se centra en el regreso de Yamaro, un extraño y poderoso personaje al que todos parecen temer o, al menos, respetar. El dibujo no está nada mal y falta ver que tal resultan las páginas una vez entintadas. Mandad muestras cuando lo hagáis. Un saludo.

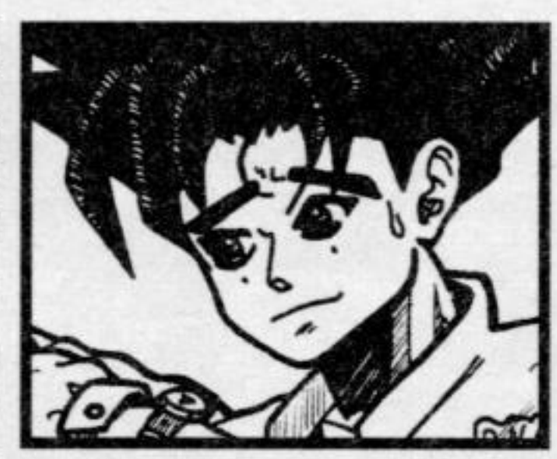
Cesar Aldea nos envía otro de sus mangas. Esta vez la cosa va de tío modosito secuestrado y transformado en una especie de súper hombre. Para añadirle interés Cesar ha incorporado a unas cuantas chicas monas y un par de tios cachas dispuestos a todo. Cesar no te falta imaginación y está bien que vayas probando diferentes géneros.

LA TIRA DE LECTORES

El FOTOMATÓN

por EG.





LISTA DE NOVEDADES

CAMALEÓN EDICIONES

DRAGON FALL # 18
Hi No Tori Estudio
32 pág. B/N
325 pesetas.

NEKO #23
68 pág. B/N y Color.
390 pesetas.

SUKEBE #9
Contenidos: parodias de Record of Lodoss War por Kano; Ghost in the Shell por Fernando Arroyo y David Belmonte; y Dr. Slump por Joan Baranguer.
24 pág. B/N.
250 pesetas.

GLÉNAT

CHICHI SQUAD #3
José Miguel Álvarez
24 pág. B/N.
225 pesetas.

KABUKI #18
Especial "Todos con Dragon Ball" que precede al próximo "Todos contra Dragon Ball".
48 pág. B/N.
325 pesetas.

SAILOR MOON #2
Naoko Takeuchi
190 pág. B/N.
995 pesetas.

SUEÑOS #24
Jorge Riera/ Javier Sánchez
Incluye póster a color.
24 pág. B/N.
225 pesetas.

VERSION 1 #8 [de 8]
Hisashi Sakaguchi
Último número.
32 pág. B/N.
225 pesetas.

YOKO #3
Ismael Ferrer
24 pág. B/N.
225 pesetas.

INU EDICIONES

KAME #13
Nuevo formato.
Incluye póster a color.
48 pág. B/N y color.
325 pesetas.

NIÑOTAKU/ OTAKU FILES
David Ramírez/ Cels Piñol
Flip-book. Incluye póster de Nacho Fernández.
48 pág. B/N.
Precio por determinar.

LA CÚPULA

KISS COMIX #61
Incluye Miss 130, de Chiyoji
68 pág. B/N y color.
400 pesetas.

COLECCIÓN GON GON #4
Tanaka
164 pág. B/N y color.
1095 pesetas.

MINIFALDAS #2 [de 4] (2a ED.)
Chataro
52 pág. B/N.
300 pesetas.

TURGENCIAS #1 [de 2]
Taiyo
36 pág. B/N.
250 pesetas.

NORMA EDITORIAL

COL. MANGA GRAN VOLÚMEN #1 SHADOW LADY #1
Masakazu Katsura
200 pág. B/N.
1500 pesetas.

COL. MANGA GRAN VOLÚMEN #2 JAMM!!
Sora Inoue
168 pág. B/N.
1500 pesetas.

COL. MANGA GRAN VOLÚMEN #3 RG VEDA
Clamp
200 pág. B/N.
1500 pesetas.

ANGEL #23 [de 25]
U-Jin
48 pág. B/N.
395 pesetas.

DARK ANGEL 2 #1 [de 2]
Kia Asamiya
96 pág. B/N.
650 pesetas.

DIRTY PAIR: SITUACIÓN CRÍTICA #1 [de 2]
Adam Warren
56 pág. Color.
Precio por confirmar.

DNA2 #7 [de 14]
Masakazu Katsura
64 pág. B/N.
395 pesetas.

¡ESTÁS ARRESTADO! #7 [de 18]
Kosuke Fujishima
64 págs. B/N.
395 pesetas.

OGENKI CLINIC #4 [de 18]
Haruka Inui
96 pág. B/N
750 pesetas.

SILENT MÒBIUS II #7
Kia Asamiya
96 págs. B/N.
595 pesetas.

VIDEO GIRL AI #33
Masakazu Katsura
64 pág. B/N.
395 pesetas.

VIRGIN DOLLS #1 [de 4]
Wataru Watanabe
104 pág. B/N.
650 pesetas.

PLANETA-DeAGOSTINI

AH! MI DIOSA #1 [de 6]
Kosuke Fujishima
32 pág. B/N.
295 pesetas.

AKIRA TORIYAMA. ILUSTRACIONES COMPLETAS
Akira Toriyama
208 pág. B/N.
2495 pesetas.

NO ESTAMOS SOLOS

Manganiac es uno de los fanzines con más números publicados. Ya van por los 18 y siguen con buena salud. Este último número es un especial en el que recopilan las historietas ganadoras en el primer concurso de comic joven de Igualada. Los afortunados han sido Guillermo March Dols en la categoría A, para menores de 18 años y Juan José del Val Manuel en la categoría B, para autores entre 18 y 30 años. El primer premio de la categoría B eran 50.000 ptas en material y 25.000 en la A.

AKIRA TORIYAMA. TALLER DE MANGA
Akira Toriyama, Akira Sakuma
192 pág. B/N.
995 pesetas.

ALITA VOL. IV #5 [de 5]
Yukito Kishiro
48 pág. B/N.
295 pesetas.

ANGEL COP
Taku Kitazaki
184 pág. B/N.
1395 pesetas.

BASTARD #11
Kazushi Hagiwara
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

DORAEMON 2a. SERIE #5 [de 12]
Fujio F. Fujiko
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL SERIE ROJA #207/54
Akira Toriyama
48 pág. B/N.
275 pesetas.

BOLA DE DRAC SÈRIE VERMELLA #207/54
Akira Toriyama
Edición en catalán.
48 pág. B/N.
275 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 18
Akira Toriyama
184 pág. B/N.
995 pesetas.

GATSU, EL GUERRERO NEGRO #10 [DE 10]
Kentaro Miura
Último número.
48 pág. B/N.
375 pesetas.

GUNDAM 0080 #1 [de 4]
Hajime Yadachi, Yoshiyuki Tomino, Shigeto Ikehara
48 pág. B/N.
350 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. IV #8 [de 9]
Rumiko Takahashi
40 pág. B/N.
275 pesetas.

RECORD OF LODOSS WAR. LA DAMA DE FARIS
Rya Mizuno, Akihiro Yamada
216 pág. B/N.
1495 pesetas.

SIEMPRE ES DOMINGO #8 [de 10]
Yuzo Takada
48 pág. B/N.
325 pesetas.

STRIKER II #1 [de 4]
H. Takashige, R.Minagawa
32 pág. B/N.
275 pesetas.

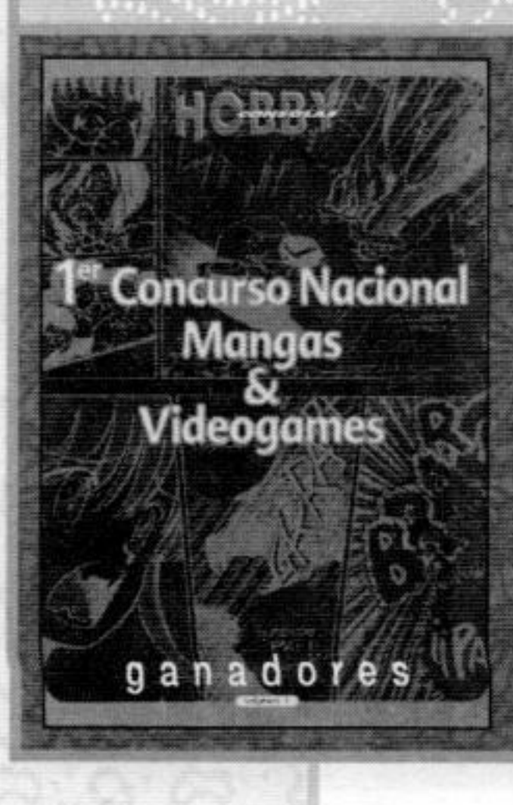
TENCHI MUYO #6 [de 8]
Hitoshi Okuda
48 pág. B/N.
325 pesetas.

TOKYO BABYLON #6
Clamp
40 pág. B/N.
295 pesetas.

3x3 OJOS #1 [de 13]
Yuzo Takada
80 pág. B/N.
325 pesetas.

No puedo entenderlo. Se suponía que las chicas habíamos accedido al mundo del manga, que habíamos engrosado las listas de lectoras de comic y que, por fin, habíamos empezado a equilibrar la balanza. Pues bien, o los que afirmaban tal cosa se equivocaban o es que a las chicas no nos gusta el shojo manga. Digo esto porque es matemático, shojo que sale al mercado shojo que acaba acumulando polvo en los almacenes de los distribuidores sirviendo para poca cosa más que de asiento del cansado almacenero. No me quejo de la invasión de manga erótico, sería ridículo, si le gusta a la gente no soy quien para oponerme, tampoco me quejo del exceso de Dragon Ball ni de las pataletas anti monárquicas del Sr. Anguita. No busco la fuente del problema donde no está, la base del asunto está en que somos, me temo, pocas lectoras y que parece que el comic y las chicas seguimos peleadas y una se acaba sintiéndo sola.

Anabelle Petit



Otro concurso de manga sobre el que vale la pena hacer un comentario es el que organizó la revista Hobby Consolas. Era el primero que hacían y la convocatoria era a nivel nacional. Lo más espectacular del concurso era su primer premio, un viaje a Japón para 3 personas, un viaje ganado por Pablo Antonio Sánchez Nogueiras de Madrid con su historieta *El reportaje* de la que podéis ver alguna página a la izquierda del texto. Atentos a la convocatoria del año que viene, el premio lo vale.